ПРОКЛЯТИЕ ДОЛИЙЦЕВ (THE DALISH CURSE)

К настоящему моменты вы знаете достаточно о том, какова роль ДМа, и о том, как вести игру. Однако вы ещё не имеете представления, на что похоже приключение по *Dragon Age*. Эта глава содержит вводное приключение под названием *Проклятие Долийцев*, предназначенное для группы персонажей, чей путь по землям Тедаса только начался.

Вы можете рассматривать *Проклятье Долийцев* как одиночное приключение, а можете сделать его первой главой длинной компании. В любом случае вам следует прочитать приключение от начала до конца, чтобы ознакомиться с сюжетом, персонажами и сценами. Вы всегда сможете обратиться к тексту приключения уже по ходу игры, так что вам не нужно учить его наизусть, однако если вы будете его хорошо знать, то вам станет несравненно легче его вести.

Тест, выделенный подобным образом, обозначает, что вы должны зачитать его игрокам, чтобы они получили представление, что видят и чувствуют их персонажи. Вы также можете пересказывать текст своими словами или изменять описания с целью согласовать ситуацию с вашим видением сюжета и действиями игровых персонажей.

ВНИМАНИЕ! То, что описано далее, предназначено для глаз мастера, но не игроков! Последним советуем закончить чтение на этом абзаце, чтобы не узнать заранее все повороты сюжета и таким образом не испортить впечатление.

КРАТКО О СЮЖЕТЕ

В Проклятии Долийцев Игровые Персонажи (ИП) посещают деревеньку под названием Винтивер (Vintiver), Лежащую на границе Ферелдена и леса Бресилиан. Они натыкаются на ферму, жители которой были кем-то жестоко убиты, и находят израненную и истощённую долийскую эльфийку по имени Эшара (э - *ША* - *ра*). Однако когда они приносят Эшару в деревню, их принимают более чем враждебно.

Причина этого вскоре становится ясна. В Винтивере недавно побывал клан долийских

эльфов, и между ними и местными жителями произошёл конфликт. Ссору удалось разрешить миром, и долийцы покинули деревню, однако после этого последовала череда загадочных нападений, вначале на скот винтиверцев, а теперь и на людей. Крестьяне винят эльфов, утверждая, что "остроухие" (как они их называют) прокляли деревню.

Эшара, долийка, которую ИП спасли (будет надеяться, что произошло именно так), рассказывает другую историю. Она утверждает, что на её клан напало нечто из леса Бресилиан, нечто ужасное и злобное, от которого ей едва удалось сбежать. Она говорит, что именно это таинственное зло и терроризирует Винтивер, однако люди не желают верить ей.

Если ИП желают помочь крестьянам Винтивера, их путь лежит сквозь тьму, в полный опасностей лет Бресилиан, где они будут искать пропавших долийцев, и найдут источник опасности и для последних, и для людей: долийский охотник, ставший одержимым демоном гнева. Он называется себя Миталлен (*мит - ал - ЛЕН)*, что в переводе с эльфийского означает "дитя мести"— и желает отомстить жителям деревни, и "слабовольным" из числа собственного народа. ИП должны сразиться с одержимым, а от их выбора зависит, насколько гибельными будут последствия этого для Винтивера.

СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА

Земли Тедаса полны опасностей, и ИП не раз будут смотреть в глаза смерти. Они могут потерпеть сокрушительное положение и пасть, чтобы больше никогда не подняться. Если ИП погибнут в ходе Проклятия Долийцев, есть несколько способов, которыми вы можете вернуть игрока в игру.

Во-первых, вы можете временно дать игроку роль одного из НИПов истории. Неплохим вариантом может стать долийка Эшара, которую ИП спасли в Винтивере, поскольку она может пойти с ними в лес, чтобы найти своих собратьев. Или Лирриш (Lirresh), охотник-долиец, который служит проводником героев в Четвёртой Части приключения. Возможны и другие персонажи, жители деревни, особенно если ИП находятся в ней или поблизости.

Другой вариант— дать игроку управлять противником, с которым герои должны сражаться, командовать монстрами в бою или даже отыгрывать главного антагониста в социальной сцене, перекладывая, таким образом, часть своих обязанностей на его плечи. Помните, что некоторым игрокам может прийтись не по нраву роль антагониста, и никто не обязан брать её.

Позвольте игроку как можно скорее ввести в историю нового персонажа. Где и как этот персонаж появится, зависит от того, где в этот момент находится партия. Если они за пределами деревни, новый персонаж может быть путником, заблудившимся в лесу, или попавшим в засаду слуг Одержимого— в обоих случаях ему нужна помощь ИП. В крепости Миталлена персонаж может быть одним из долийев или кем-то другим, кого держат в заточении там же. Если игрокам нравится НИП, роль которого они играют, вы можете отдать её игроку и сделать НИПа постоянным членом партии.

ВОВЛЕЧЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ В ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Проклятие Долийцев создавалось в расчёте на партию из шести персонажей с разными наборами навыков, благодаря которым они могут себя проявить различных сценах приключения: боевых, исследовательских и социальных. Приключение можно разыгрывать также в больших или меньших группах, или, после некоторой модификации, с другим

балансом способностей.

Основной сюжет Проклятия Долийцев предполагает, что компания героев держит путь в деревню Винтивер (или мимо неё), и оказывается вовлечена в проблемы деревушки, после чего решает помочь крестьянам (и долийцам) разобраться с ними. Но для начала нужно решить, по какой причине персонажи оказались на окраине цивилизации. По умолчанию считается, что персонажи— компания приключенцев, уже знакомых между собой, и в эти земли они пришли по указанию местного банна (лорда), поискать приключений, исследуя лес Бресилиан. Если это не согласуется с предысториями и биографиями персонажей, вы можете придумать что-то более подходящее. Их путь может просто пролегать по этой местности в силу разных причин: они могут быть гонцами, или охранниками каравана, или исследователями, или пилигримами, или кем-то ещё, кто случайно оказался на ферме Фалдор и увидели, что за беда угрожает Винтиверу.

В другом случае— если герои будут членами другого клана долийцев или их друзьями, путешествующими с кланом, — их примут в Винтивере весьма прохладно, однако некоторые жители станут просить их о помощи, уверенные, что именно они могут снять проклятье с деревни или хотя бы рассказать, что следует для этого сделать.

Если вы хотите создать крепкую связь между героями и деревней, и использовать события в Винтивере как то, что толкнёт их на путь приключенцев, вы можете решить, что все ИП— жители деревни и они знают то, что рассказано в секции Предыстория (до описания Тарна Дейла включительно). В этом случае персонажей выбирают из своего числа крестьяне, чтобы они проверили, насколько правдивы заявления Эшары, и узнали больше о природе нависшей над Винтивером угрозе. По ходу приключений ещё неоперившиеся герои совершенствуют свои умения и узнают больше о мире за границами собственного дома.

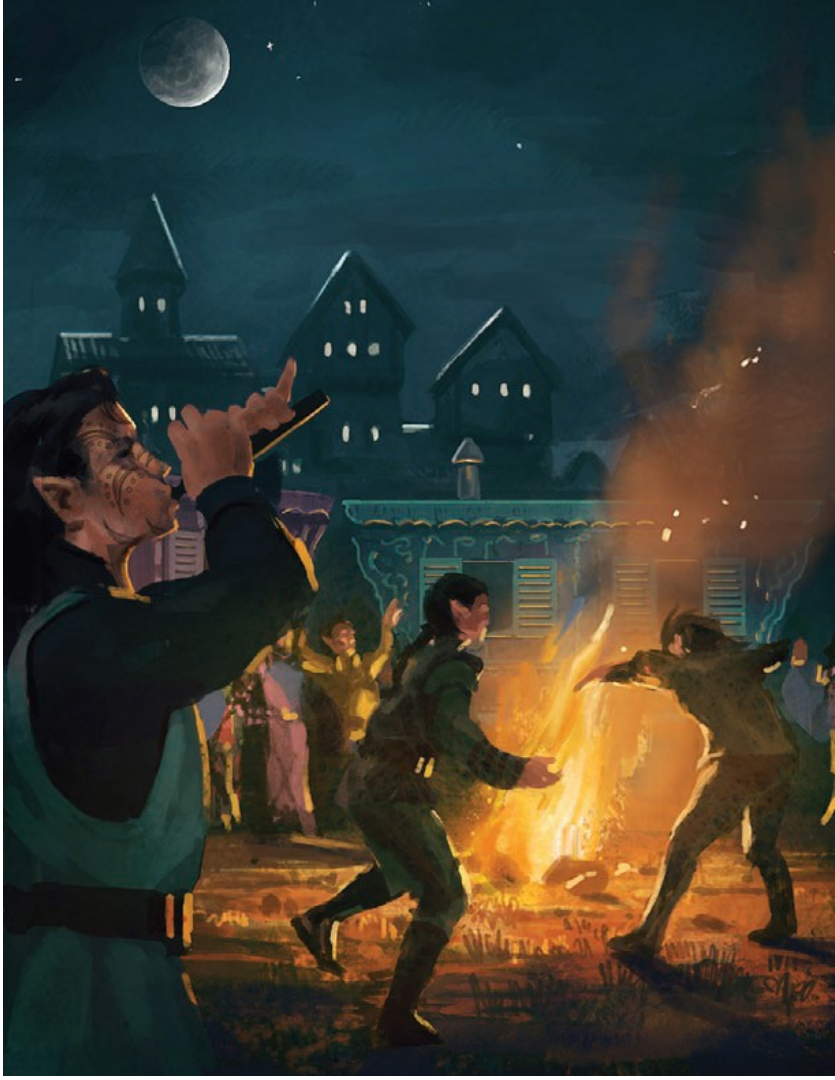
ПРЕДЫСТОРИЯ

История Проклятья Долийцев начинается за две недели до начала приключения, во время Праздника Урожая в Винтивере. Это ежегодный праздник, проводящийся в честь сбора урожая и его продажи на ярмарке; он длится несколько дней, в течение которых крестьяне веселятся, торгуют и играют свадьбы.

В этот раз на ярмарку прибыл клан долийцев— такое порой случается. Они пожелали присоединиться к празднику и продать свои товары. Появление столь необычных странников сильно взбудоражило местных. Молодые девушки, сбившись в стайки, и с хихиканьем слушали, как эльфийские гадатели предсказывают им судьбу, дети с восхищением глазели на долийских жонглёров и фокусников. Эльфам разрешили совершать свои религиозные обряды среди фургонов, хотя среди людей, как это бывает, начались пересуды насчёт того, что они там делают.

Как это обычно бывает на деревенских ярмарках, вино лилось рекой, развязывая языки и притупляя умы тех, кто в обычное время соображает лучше, и, заставляя хвастаться своей отвагой тех, кому хвастаться абсолютно нечем. И вот Коэлану, местному кузнецу, и паре его товарищей, очень не понравилось, как какой-то эльфийский охотник пялится на местных девиц и как они танцуют (по крайней мере, так они позже сказали).

Остроухие— злокозненные существа, и им нельзя доверять, сказали они. Торопыги гневливы и глупы, парировали эльфы. Слово за слово, и Харралан (Harralan), гордый эльфийский охотник, накинулся на кузнеца Коэлана. И пролилась бы кровь, без сомнения, если б Тарл, страж деревни, не вмешался. Люди и эльфы растащили драчунов, и Тарл велел им покинуть



ярмарку и идти по домам.

"По домам?! — презрительно усмехнулся Харралан. — У моих людей нет дома, и всё благодаря вам, шемам (shems). Знали бы вы хоть сотую долю того, что мы, долийцы, потеряли!". И ушёл, зло топая по рыхлой земле.

Остаток ярмарки прошёл без каких-либо инцидентов, хотя атмосфера была подпорчена. Вскоре караван долийцев вскоре покинул деревню, провожаемый подозрительными взглядами местных. И поскольку больше неприятностей от эльфов не было, о случившемся позабыли, как о похмелье, мучавшем тех, кто выпил лишнего. Жители Винтивера вернулись к своим делам— готовить свои дома и фермы к приближающейся зиме.

Но Харралан не забыл. Гордость охотника была глубоко уязвлена: над судьбой его народа посмеялась бесполезная плоскоухая пьянь. Ещё хуже, над ним посмеялись на глазах у всего клана: это обожгло его до глубины души. Он унёс в сердце искру ярости, готовую разгореться пожаром мести.

Староста каравана отправил его на разведку, чтобы тот не сидел, сложа руки, и одновременно мог помедитировать на лоне природы, обдумать в уединении свои действия. Итак, в Лесу Бресилиан, куда люди боятся совать нос, охотник нашёл одну очень древнюю тропу. Он последовал по ней, и вскоре нашёл каменные руины, заросшие мхом и увитые плющом, а такеж потрескавшиеся камни мостовой, скрытые под слоем листвы и игл. Что-то звало его вперёд— чьё-то присутствие, даже шёпот; и в час заката, когда горизонт пылал пламенем уходящего дня, он спустился на дно глубокой расселины.
В узкой расселине, больше похожей на трещину, Харралан увидел серые камни руин, и тёмный провал входа, манивший его. Шёпот, который звучал в ушах, разжигал жажду мести в его сердце, и это, словно поводок, тянуло его вовнутрь. Хотя тусклый закатный свет не мог рассеять темноту в глубине подземелья под руинами, Харралан ни разу не споткнулся, двигаясь так, будто он сто раз был в этом месте— хоть был здесь впервые.
В зале глубоко под землёй он увидел сияющие оковы размером с руку человека. Большинство звеньев было сделано из тёмного железа, не тронутого ржавчиной, но одно было из чистого серебра. Концы оков были соединены, образуя кольцо без конца, лежащее в круге рун, высеченных на каменном полу.

"Оковы, — настойчиво и страстно прошептал голос у него в голове, — Возьми Оковы Гнева и твоя месть свершится!".

Харралан сделал, как ему было сказано: взял в руки серебряные оковы и изо всех сил, что у него были, попытался разорвать их. Стыд и злоба, горевшие в его сердце, казалось, помогали

ему; из груди эльфа вырвался вопль, полный дикой ярости. Цепь разорвалась, её звенья разлетелись на куски. В руке Харралана осталось серебряное звено оков, которое в течение нескольких сотен лет было тюрьмой демона гнева. Освобождённый, демон преобразил эльфа, его душу и тело, используя силу его ненависти.

Охотник Харралан превратился в Миталлена (Mythallen)— "дитя мести", одержимого, желавшего одного— мести людям, пусть даже давно умершим, за преступления против своего народа. Однако Миталлен не собирался действовать в одиночку. Он пожелал поделиться откровением со своим народом, долийцами...

Так родилось "проклятие" Винтивера.

Сбор игроков.
Деревня Санхилл, владения банна Кроули (того самого, кому принадлежит Винтивер).
***Вариант 1**:*
Персонаж, который проводит сбор: послушница церкви (ферелденский ренмесленник) либо кандидат в храмовники (вольный ферелденец, воин). Место сбора: задний двор Церкви. Награда: по 1 зм каждому приключенцу. Аванс: 10 см.
Объявление на доске объявлений у Церкви, написанное удивительно красивым почерком: «Создатель посылает испытания всем нам, и некоторые из них оказываются не силам сынам и дочерям Его. Наше селение, Винтивер, уже в который раз подвергается нападению неведомых тварей из леса Бресилиан. Мы молим тех, в чьих сердцах есть место для отваги и чьи руки уверенно держат меч: помогите нам, во имя Создателя и Пророчицы его, Андрасте
Сестра Арда».
Вариант 2:
Персонаж: юный крестьянин (вольный ферелденец), который хочет попасть в стражу банна и, быть может, дослужиться до рыцаря. Место сбора: таверна «Дубовые двери». Награда: по 1 зм каждому приключенцу. Аванс: 10 см. Банн Кроули получает письмо от Стража Тарла с известиями о беде в Винтивере. У него нет желания посылать в Винтивер своих солдат, и он поручает герою собрать наёмников. Объявление на стене таверны (написанное кривым почерком, с несколькими жирными пятнами): «Работа для тех, в коих счастливо сочетается два качества: владение оружием и желание подзаработать. Деревни Винтивер угрожают дикие звери из леса Бресилиан. Заинтересовавшихся просим встретиться с господином М. после полудня».

ЧАСТЬ 1

БЕДА В ВИНТИВЕРЕ (Trouble in Vintiver)

ИП узнают о беде, приключившейся в Винтивере, и встречают Долийскую эльфийку, которая может дать зацепки к пониманию того, что произошло. Однако сначала персонажи должны защитить её от разъярённых крестьянам, жаждущих покарать эльфийку за то "проклятье", что пало на них.

Герои натыкаются на перебитую семью фермеров, живших на окраине деревни, и Моровых Волков, пирующих на их останках. В сарае прячется Эшара, одна из клана долийский эльфов, которые остановились в Винтивере во время праздника урожая; эльфийка вернулась в деревню израненная и мучимая лихорадкой, чудом сбежав от Миталлена и его слуг. Она знает, что приключилось с её людьми, и это "что-то" может также стать причиной бедствий на отдалённых фермах.

К сожалению, некоторые жители Винтивера настолько перепуганы, что считают сам факт появления долийского эльфа подтверждением слухов о "проклятии эльфов", и хотят, чтобы Эшара была допрошена с пристрастием; её изгнание, пытки или казнь, по их мнению, способны положить конец проклятью. ИП нужно защитить эльфийку и завоевать её доверие, чтобы узнать, что происходит, и что они могут с этим поделать.

Основная задача этих сцен— обрисовать ИП ситуацию в Винтивере (и другие особенности

мира, если это необходимо), и дать им достаточно информации, для того чтобы они пошли в Лес Бресилиан в поисках укрытия Миталлена и пропавших Долийских эльфов. Игрокам обязательно должно быть ясно, что ответственность за то, что происходит Винтивере, лежит **не** на долийцах, и что они пострадали от этого, также как и люди, если не больше.

Далее следует описание событий, которые произойдут в этой части приключения. Изменяйте их соответственно с предысториями и действиями персонажей. Например, если вся партия— долийские эльфы, их прибытие в Винтивер и общение с местными будет протекать совсем по-другому, нежели описано ниже.

ПРОЛОГ

Приключение начинается, когда герои оказываются неподалёку от фермы Фалдоров на окраине Винтивера. Предполагается, что герои уже знакомы и работают вместе по какой-либо причине. В противном случае вставьте небольшую социальные сцену, в которой герои встречаются и решают объединить усилия, чтобы разобраться с проблемами, стоящими перед жителями Винтивера и выжить при этом.

Также, если все герои— из Винтивера, приключение нужно начать с описания деревни и того, что там произошло. Они должны знать о событиях, которые описаны в начале раздела Предыстории, вплоть до того момента, как Долийцы покинули деревню. На ферму Фалдоров их могли привести как и какие-то повседневные дела, так и стремление узнать, что за беда там произошла.

1. ФЕРМА ФАЛДОРОВ (The Fuldor Farm)

Боевая сцена

Ферма Фалдоров расположена восточнее основной части Винтивера, на склонах холмов, тянущихся в сторону Леса Бресилиан. Она состоит из большого фермерского дома, амбара неподалёку, нескольких небольших строений и сараев; всё это окружено полями, в данный момент пустыми, не считая груд соломы, оставшихся после уборки урожая. Житницы и сараи для сена полны, и хозяйство Фалдоров процветает— точнее, процветало до сегодняшнего дня.

Признаки резни видны сразу— тело одного из работников фермы, Келтина (Keltin), лежит на поле в луже крови. Над полем с граем носится большая стая чёрных воронов -падальщиков.

Персонажи обнаружат, что вся семья Фалдоров— восемь человек, плюс два работника— убиты. К тому же запах крови привлёк падальщиков, которые не желают расставаться с возможным обедом; напротив, они не прочь полакомится свежим мясцом в виде партии, тем более что та сама пожаловала к трапезе.

По ферме рыскает небольшая стая моровых волков. В данный момент они бегают около дома и уже готовы заглянуть внутрь, где ещё лежат тела. Моровые волки пытаются окружить и атаковать тех, кто посмел прервать их трапезу: бросьте на Ловкость (Скрытность) существ против Восприятия (Слуха или Зоркости) героев, чтобы узнать, увидят ли они моровых волков прежде чем те набросятся на них. Если волки выигрывают встречный бросок, они атакуют ИП внезапно (см. Внезапность на стр. _). Застигнутые врасплох персонажи не могут действовать в первый раунд битвы.

Моровые волки сразу бросаются в бой и дерутся яростно. Этот бой нужен не для того, чтобы

усложнить жизнь игрокам, а для того, чтобы они почувствовали вкус битвы и поняли, как работает система. Они впервые будут использовать приёмы, что немного замедлит игру— ведь они будут раздумывать над тем, какой приём выбрать. Это ожидаемо; когда они освоятся с приёмами из списка стандартных, игра станет идти быстрее.

Как только ИП убьют больше половины волков, оставшиеся разбегутся, решив поискать более лёгкой добычи.

ПРОТИВНИКИ

Волков на один больше, чем ИП (то есть если вы водите трёх ИП, на них нападёт четыре моровых волка). Характеристики моровых волков можно найти на странице __ Главы 3: Противники.

МОРОВОЙ ВОЛК

Способности (Фокусы)

2	*Сила (Прыжки)*
2	*Ловкость (Укус, Скрытность)*
3	*Телосложение (Бег)*
3	*Восприятие (Слух, Нюх)*
-2	*Разум*
1	*Воля*
0	*Магия*
0	*Общение*

Боевые характеристики

Скорость	*Здоровье*	*Защита*	*Класс брони*
10	*25*	*12*	*3*

Атака

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Укус	*+4*	*1к6+4*

Умения

Любимые приёмы: Сбить с Ног и Молниеносная Атака
Таланты: Рукопашный бой (профессионал)
Крепкая Шкура (Tough Hide): Костяные наросты на теле морового волка дают им Класс Брони, равный 3.

2. ДОЛИЙКА В БЕДЕ (DALISH IN DISTRESS)

Исследовательская сцена

В семейство Фалдоров входили Эдред Фалдор (Edred Fuldor) со своей женой Мирен (Miren), четверо их детей— Ханн (Hann), Брелла (Brella), Боррен (Borren) и Квинт (Quint), в возрасте от 13 до 20 лет, жена Ханна Фалин (Faleen) и их новорождённый ребёнок (названный Эдредом в честь деда). На ферме так же работали двое наёмных рабочих, Келтин и Друл (Drul). Все десять сейчас лежат мёртвыми: мужчины— в поле и во дворе дома, трое женщин и ребёнок— внутри.

По некоторым признакам можно судить, что фермеров убили не моровые волки: когти и зубы, которыми были нанесены раны, явно не волчьи, а двери выбиты сильными ударами. Пол и земля залиты кровью. Более того, в самой большой комнате фермы на стене красуется надпись кровью убитых. Это одно слово, написанное на эльфийском: "Митал" (Mythal)*. Бросок на Разум (Знание культуры) против сложности 11 помогает понять, что Митал— имя эльфийского бога мести (если никто из героев не читает на эльфийском, прочитать надпись и объяснить, что она означает, позже сможет Эшара (Eshara), когда её об этом попросят).

После сражения герои могут обыскать сараи и постройки во дворе. Они обнаружат, что большая часть скота фермеров — старая лошадь и пара коров— до сих пор жива. Когда они будут осматриваться, то услышат тихий стон, доносящийся из сарая.

Под крышей сарая, в стоге сена прячется молодая эльфийка; это Эшара. Выглядит она неважно: на боку— отвратительная воспалённая рана, одежда разорвана и покрыта кровью, грязью и прилипшими соломинками. Она прячется, но лихорадка и слабость, следствие её ран, мешает ей соображать здраво. Когда группа приближается к её укрытию, она пытается убежать, но ей удаётся лишь немного отползти в сторону, прежде чем она теряет сознание.

Герой может попытаться перевязать её раны, для чего должен сделать бросок на Разум (Исцеление) против сложности 11; в случае успеха её состояние стабилизуется, и вселяет уверенность, что хуже ей в ближайшее время не станет. Если подлечить её заклинанием Исцеления, то на её лице появится облегчение, однако она останется без сознания. Если ни один из ИП не может полечить её, они могут поискать помощи в деревне. В любом случае, лучшим решением будет унести её из этого пропахшего смертью дома в более безопасное место.

* Учитывая, что на дворе ночь, а герои уже покусаны моровыми волками и, скорее всего, будут думать, что убившая фермеров тварь ходить неподалёку, они, скорее всего, останутся на ферме. Так что придётся вставить социальную сцену. В моём варианте предводителям крестьян, которые приехали на ферму, был Коэлан (о нём будет рассказано ниже). Если у игроков будет хоть чуть мозгов, они не будут показывать ему Эшару.
Совет: не «будите» Эшару до деревни. Так вышло, что в моём случае они услышали правдивую версию истории с долийцами из её уст, а уж потом— от деревенских, и потерялась половина интриги. К тому же ребята направились в лес сразу, в результате чего «потерялась» сцена с судом толпы. Пришлось соединить её с засадой на дороге.

Осмотр тела эльфийки не даст почти ничего: у неё на боку красуется четыре длинных, расположенных близко друг от друга рваных раны, очевидно, следы когтей или чего-то наподобие, а судя по одежде, она— долийский эльф. Её раны похожи на те, от которых умерло большинство Фалдоров; похоже, на них напали одни и те же твари. Ничего, что бы

раскрывало её личность, равно как и ничего ценного, у неё нет, не считая висящего на шее кожаного кошелька, в котором лежит массивный браслет от оковов, сделанный из серебра, размером примерно с человеческую руку. Какая-то огромная сила разломала и смяла его.

ОКОВЫ ГНЕВА

Вещь, которую несёт Эшара, называется Оковами Гнева. Это магический артефакт времён Второго Мора, заключающий в себе сущность сильного демона. Звено соединяло концы железной цепи, образуя круг, из которого сила демона не могла вырваться, поскольку у круга нет конца. Цепь была спрятана в тайной крепости, где должна была находиться под строгой охраной, однако крепость была разрушена ещё до окончания Мора. Порождения тьмы не могли зайти в запечатанную комнату, а создатели оков унесли эту тайну в могилу.

Оковы сломались, когда пылающий жаждой мести Харралан освободил заключённого в них демона. Однако в облмоках сохранились крупицы магии, к которой потенциально уязвимы Одержимые Гневом. Тот, кто имеет при себе Оковы Ярости, тратит на все приёмы, направленные против Одержимых Гневом вроде Миталлена, на один SP меньше, чем обычно. Когда это свойство используется, можно увидеть волшебное серебряное свечение вокруг оружия или части тела (например, руки), что помогает догадаться— приём вышел хорошо не просто из-за удачи или умения.

Изучив Оковы Гнева, персонаж заметит, что вся их поверхность покрыта выгравированными волшебными письменами. Маг, который сделает успешный бросок против сложности 13 на Магию (Дух), почувствует остатки силы, которую когда-то содержали оковы, но не сможет определить её природу. По ходу приключения вы должны внимательно следить, у кого находятся Оковы Гнева, поскольку когда придёт момент кульминации это может оказаться очень важно.

3. СУД ТОЛПЫ

Социальная сцена

Ферелденская деревня Винтивер— типичное маленькое сообщество, известное прежде всего своими виноградниками, виноделием, и праздниками урожая, которыми сопровождается последнее. См. раздел *Деревня Винтивер* в конце приключения, чтобы узнать детали о деревне и её жителях.

Скорее всего, герои пойдут в Винтивер сразу после того, как осмотрят ферму Фалдоров, и скорее всего, с бессознательной эльфийкой на руках. Если они решат остаться на ферме, то рано или поздно их там найдут крестьяне, которые пришли из деревни, чтобы узнать, что здесь произошло. Это выставит героев в не очень-то хорошем свете, если только они не объяснят внятно, откуда пришли. Если группа покинула ферму до того, как нашла укрытие Эшары, её позже обнаруживают крестьяне и относят в деревню, где ИП и узнают о ней.

Новость, что на ферме Фалдоров устроили резню, и единственная, кого нашли живой— эльфийка, быстро облетит всю деревню, если только герои не проявили чудеса скрытности. Даже если они умудрились "не засветиться" ни в гостинице, ни в больнице, ни просто на улице, поселяне могли увидеть героев, помогающих Эшаре, непосредственно на ферме, или когда они держали путь в деревню. По мере распространения новость обрастала всё большими подробностями, поскольку перепуганные и подозрительные люди пытались ответить на вопросы: что Долийка делала на ферме Фалдоров? Почему она пережила

нападение, тогда как все люди были убиты?

Слухи и размышления вскоре превратятся в открытое обвинение. Эльфийка— на самом деле ведьма или колдунья, которая приводит в жизнь план долийцев. Она пришла на ферму, чтобы выманить людей из дома, на открытое пространство. Или она была предводительницей нападавших, а раны ей нанёс один из защитников (о том, что ни у кого на ферме не было когтей, они не подумали). В итоге жители Винтивера придут к выводу, что таинственную женщину нужно допросить с пристрастием, чтобы узнать, кто она такая и что здесь делает. Особо радикальные и истеричные экземпляры решат, что её нужно изгнать, или даже казнить, чтобы защитить Винтивер от будущих нападений и избавиться от "нечистого духа", который она могла принести в деревню.

Это значит, что через пару часов после того, как Эшару принесут в деревню, к ИП пожалует с визитом разъярённая толпа под предводительством Винтиверского кузнеца Коэлана (Coalan). Толпа требует, чтобы эльфийку отдали им, чтобы "*ответить за преступления этих вероломных эльфов и предстать перед судом*". Игрокам должно быть понятно, что толпа невменяема и находится на грани безумия от страха и ярости, и единственный "суд", на который может рассчитывать Эшара, это пытки и казнь.

Тарл Дейл (Tarl Dale), Страж деревни, ушёл на целый день патрулировать окрестные фермы, так что разбираться с разъярённой толпой и её требованиями придётся героям. Они могут попробовать полезть в драку, однако крестьяне значительно превосходят их числом; в толпе по крайней мере три десятка человек, большинство из которых— мужчины, вооружённые инструментами и сельскохозяйственными орудиями. По одиночке против хорошо вооружённого приключенца им не выстоять, однако сейчас их много, и маловероятно, что ИП помогут деревне, выведя из строя большинство здоровых мужчин.

Лучший выбор, который могут сделать герои, — поговорить с Коэланом, который выступает глашатаем толпы, и ответить на их требования. Бесстрастная речь или упорное неприятие яростных угроз Коэлана может поколебать решительность крестьян. Говоря игровыми терминами, на то, чтобы разобраться с толпой без применения насилия, необходим расширенный бросок (см. *Расширенный бросок* в *Главе 2: Использование правил*). Поскольку это первый расширенный бросок, который будут совершать игроки, сделайте паузу и объясните им, как он работает.

Чтобы разобраться с поселянами, необходим бросок на Общение против сложности 13 с порогом успеха 10, с любым подходящим фокусом, какой есть у героя. Убеждение, например, подойдёт, когда вы приводите логичные аргументы, Лидерство— если вы давите авторитетом, Выступление— если вы произносите страстную речь, и так далее. Каждый

бросок занимает минуту, и на каждый из них Коэлан или другой поселянин отвечает ещё более яростными угрозами. По мере того, как ИП приближаются к порогу успеха, эти гневные выкрики становятся всё более и боле неуверенными, поскольку настроенье толпы начинает изменяться.

Когда порог достигнут, толпа неохотно расходится. Они пока оставляют Эшару в покое, однако дальнейшие действия могут вновь разгневать крестьян. Коэлан после происшествия явно подрастерял гонор, но, как очевидно, всё ещё зол. Он шагает прочь, бормоча что-то под нос.

Вечером возвращается Тарл Дейл, и пытается понять, что произошло днём. Он прекрасно знает горячий нрав Коэлана, и, если разговаривать с ним честно, станет союзником героев. В случае оскорблений и откровенной лжи, Тарн сразу становится холоден и иметь с ним дело на протяжении оставшейся части приключения будет куда труднее.

ПРОТИВНИКИ

Коэлан и толпа из более чем тридцати разозлённых крестьян. Характеристики можно найти на страницах ___ в Дополнении 1: НИПы.

РАЗЪЯРЁННАЯ ТОЛПА

Способности (Фокусы)

1 Сила
2 Ловкость
1 Телосложение (Выносливость)
1 Восприятие (Зоркость)
0 Разум
0 Воля
0 Магия
0 Общение (Обращение с животными, торговля)

Боевые характеристики

Скорость	*Здоровье*	*Защита*	*Класс брони*
12	*11*	*12*	*0*

Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Дубина	*+2*	*1к6+1*
Кулак	*+2*	*1к6+3*

Умения

Любимые приёмы: Сбить с Ног и Бросок
Типы оружия: Рукопашная и Посохи

Снаряжение

Дубина.

КОЭЛАН

Способности (Фокусы)

3 Сила (Дробящее, Запугивание, Мощь)
1 Ловкость (Рукопашная)
2 Телосложение (Выпивка)
0 Восприятие
0 Разум
1 Воля (Отвага, Мораль)
0 Магия
1 Общение (Лидерство)

Боевые характеристики

Скорость	*Здоровье*	*Защита*	*Класс брони*
11	*25*	*11*	*3*

Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*

Молот	*+5*	*1к6+6*
Кулак	*+3*	*1к6+3*

Умения

Любимые приёмы: Двойной удар и Мощный удар.
Таланты: Опыт ношениия брони (Новичок), Рукопашная (Новичок)
Типы оружия: Рукопашная и Дробящее

Снаряжение

Лёгкая кожаная броня, Молот.

4. РАССКАЗ ЭШАРЫ

Социальная сцена

После того, как вы разобрались с толпой и позаботились о ранах Эшары, у героев появляется возможность с ней поговорить. Эшара приходит в себя, хотя всё ещё слаба и обессилена недавними злоключениями. Она благодарит ИП за помощь, и изо всех сил старается объяснить, что произошло. Прочитайте или перескажите игрокам историю Эшары:

«Как вы знаете, наш клан посетил эту деревню пару недель назад, когда здесь был праздник урожая. Нас встретили хорошо, хотя и произошла небольшая неприятность: некоторые из местных слишком сильно напились, и это стало причиной ссоры между ними и некоторыми из нашей молодёжи. Они оскорбляли друг друга, а потом Харралан, один из наших охотников, накинулся на большого кузнеца с кулаками. Страж деревни разнял их, прежде чем это смогло обернуться чем-то серьёзным, но— дело уже было сделано. Нас уже не хотели видеть в деревне, и вскоре после того, как праздник завершился, мы поспешили перекочевать в другое место.

Харралан был очень зол на то, как мы с ним обошлись, и старейшины послали его на разведку, пока мы шли сквозь Лес Бресилиан, чтобы он успел остыть. И он стал первым, кто пропал— просто не вернулся после разведки.

Потом начали пропадать другие охотники и разведчики, и те, кого послали на их поиски. Старейшины посчитали, что нам нужно вернуться, но было уже поздно.

Через три дня после исчезновения Харралана, прежде чем мы успели выбраться из леса, они напали на наш лагерь... Порождения Тьмы, под покровом ночи появившиеся из-за деревьев. Моих людей схватили. Тех, кто пытался драться, избивали или убивали. Меня, как и всех остальных, схватили и отвели в руины на лесной опушке в глубине леса, вдали от троп. Хозяином порождений тьмы была эта тварь— одержимый. Он называл себя Миталлен, что на нашем языке означает "дитя мести". Меня привели к нему, а потом— в его покои. Мне удалось сбежать, и я захватила с собой сломанный браслет от оков, который лежал на чём-то вроде алтаря.

Порождения тьмы преследовали меня, с ними была стая каких-то гончих. Я была ранена, но мне удалось от них скрыться... Целый день, а может, больше я бежала по лесу, прячась за деревьями или в оврагах, постоянно двигалась, останавливаясь лишь ненадолго, чтобы передохнуть. На ту ферму, где вы нашли меня, я наткнулась случайно, и решила спрятаться в сеновале. Я слышала, как пришло несколько фермеров... Похоже, порождения тьмы напали. Помню ужасные крики... И всё. Темнота до того момента, как вы нашли меня.

Умоляю вас... Помогите моим людям! Кто-то должен остановить Миталлена и его тварей!»

Эшара даст ответы на любые вопросы, которые возникнут у ИП по поводу его истории. Если кто-то пытается понять, правду ли она говорит, бросьте кубики так, чтобы игроки не видели результат, а затем, невзирая на выпавшие числа, скажите им, что, по их ощущениям, она говорит правду (подобный трюк поможет героям поверить в историю Эшары, хотя они и не будут знать наверняка, правда она говорит или нет, поскольку не знают результата броска).

Она может дать героям точные указания, где найти опушку с руинами— логовом Миталлена, отметив это место на карте. Она настаивает, что любое промедление может стоить жизни, как её сородичам, так и крестьянам. Если это необходимо, она может отвести героев в нужное место, однако она ещё не настолько поправилась, чтобы возвращаться в лес, и её раны требуют лечения.

ЧАСТЬ 1, РАЗВЯЗКА

Под конец этой части у герои должны понять из рассказа Эшары, что ключ к спасению Винтивера лежит в Лесу Бресилиан, в таинственных руинах, о которых шла речь, и единственный способ положить этому конец, а заодно помочь пропавшим Долийским эльфам, — пойти в полный опасностей лес и провести дальнейшее расследование.

В зависимости от того, как разрешился конфликт с крестьянами, герои более или менее заинтересованы в том, чтобы помочь Винтиверу, которому грозит беда, несмотря на угрозы или агрессию местных. Свою лепту также вносит Эшара, умоляя помочь её народу. Если ничего из вышеперечисленного не трогает ИП, то достаточной мотивацией будет устранение угрозы, пока та не распространилась за пределы Винтивера; однако также вы можете напомнить самым меркантильным персонажам, что в руинах можно найти необыкновенные сокровища, например, огромную серебряную цепь.

ЧАСТЬ 2

В ЛЕС (INTO THE FOREST)

Получив сведения от Эшары, ИП направляются в Лес Бресилиан, чтобы узнать больше об исчезновении долийских эльфов, Миталлене и его войсках, угрожающих Винтиверу. Они столкнутся с опасностями леса, и повергнутся нападению мстителей (revengers) Миталлена, и найдут первые признаки того, что исчезновение эльфов связано с Миталленом куда более тесно, чем это казалось вначале.

Основная задача второй части— заставить ИП работать вместе над устранением угрозы Винтиверу: они первый раз встречаются с мстителями (и получают представление о силе Миталлена), узнают о преображении долийцев о том, насколько опасны одержимые гневом.
Далее будут описаны сцены главы, в том порядке, в котором по логике должны происходить. Изменяйте этот порядок в соответствии с планами и действиями героев.

1. НА ДОРОГЕ

Боевая сцена

ИП отправляются в путь, в указанное Эшарой место, и находят таинственные руины, ставшие логовом Миталлена, где удерживаются пленённые долийцы. Если герои не испортили отношения с Тарлом Дейлом, то он благословляет их начинания. Он поможет материально, чем может, по крайней мере, в плане припасов. Дейл извинится, что не может

послать с партией никого из людей, потому что сам он чувствует, что его долг— остаться здесь и охранять безопасность жителей, а отношение остальных к долийцам таково, что вряд ли кто-то захочет им помочь. Одновременно многие скептически настроенные крестьяне верят, что всё это— ловушка, а Эшара служит приманкой. Тарл обещает, что присмотрит за эльфийкой (если она остаётся в деревне), и позаботится, чтобы она, пока не выздоровеет, была в безопасности. Эшара отправится с партией, если в состоянии это сделать и партия согласна.

Когда и как ИП отправятся в путь, зависит от игроков. Согласно рассказу Эшары, место, куда они направляются, лежит в двух днях пешего пути от деревни, если они будут идти достаточно быстро. Если они отправляются в путь днём, они достигают лагеря Долийцев (**Сцена 2**) к ночи; если они отправляются позже, то должны остановиться на ночлег до того, как дойдут до лагеря, и, как следствие, нападение мстителей произойдёт раньше (см. **Сцену 3**).

Прежде чем встретиться с Миталленом и его мстителями, они столкнутся с куда более знакомым противником: Коэланом. Кузнец вовсе не желает помочь героям в битве с опасностями леса. Напротив, он считает, что герои— это часть "плана Долийцев", и, чтобы не дать им уйти и предупредить своих сообщников либо стать причиной ещё больших бед для Винтивера, он собирает несколько крепких ребят и устраивает засаду на партию около входа в лес.

Нападающие прячутся в стороне от дороги, так, что из деревни их не видно. ИП должны сделать бросок на Восприятие (Зоркость) против Ловкости (Скрытности) крестьян (сделайте один бросок на всю группу НИПов). Если ИП выигрывают бросок, они замечают нападающих до того, как те выскакивают из засады, и могут действовать в первом раунде. Иначе их застают врасплох и ИП не могут предпринимать никаких действий, пока идёт первый раунд боя.

Коэлан и его дружки стремятся, прежде всего, побить героев и отучить их совать нос в дела деревни. Конечно, когда драка начинается, они могут потерять над собой контроль; в частности, кузнец пребывает в ярости. Однако люди не совсем потеряли голову, и будут отменять смертельные удары, стремясь оставить героев валяться без сознания. Когда им станет ясно, что они проиграли (когда будет побеждена более чем половина из них, или Коэлан), то они побегут прочь, поджав хвосты, по мере возможности выкрикивая угрозы и проклятья в сторону приключенцев.

ИП должны сделать важный выбор в этой сцене. Они могут не понимать этого в данный момент, однако потом, по ходу развития приключения, им это аукнется. Когда Здоровье одного из крестьян упадёт до 0, герой может убить его или отменить смертельный удар. Об этом правиле рассказано в *Главе шестой Книги игрока*, и вы должны напомнить игроками, что у них есть возможность убить крестьян. Не давите на

игроков, склоняя к выбору того или иного пути действий, просто напомните, что они могут как убивать, так и стараться этого избежать. Если они решают отменять смертельные удары, то Здоровье крестьян снижается до 1 и они падают без сознания, а не убитыми. Это означает, что позже, когда силы Миталлена обрушатся на деревню, они смогут защитить её от нападения. Если они будут убиты, то, конечно, сделать этого не смогут.

ПРОТИВНИКИ

Коэлан, плюс неплохих размеров банда— на каждого игрока приходится по два разъярённых крестьянина. Их характеристики можно найти на страницах __ Приложения 1: НИПы.

РАЗЪЯРЁННАЯ ТОЛПА

Способности (Фокусы)

1	*Сила*
2	*Ловкость*
1	*Телосложение (Выносливость)*
1	*Восприятие (Зоркость)*
0	*Разум*
0	*Воля*
0	*Магия*
0	*Общение (Обращение с животными, торговля)*

Боевые характеристики

Скорость	*Здоровье*	*Защита*	*Класс брони*
12	*11*	*12*	*0*

Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Дубина	*+2*	*1к6+1*
Кулак	*+2*	*1к6+3*

Умения

Любимые приёмы: Сбить с Ног и Бросок
Типы оружия: Рукопашная и Посохи

Снаряжение

Дубина.

КОЭЛАН

Способности (Фокусы)

3	*Сила (Дробящее, Запугивание, Мощь)*
1	*Ловкость (Рукопашная)*
2	*Телосложение (Выпивка)*
0	*Восприятие*
0	*Разум*
1	*Воля (Отвага, Мораль)*
0	*Магия*
1	*Общение (Лидерство)*

Боевые характеристики

Скорость	*Здоровье*	*Защита*	*Класс брони*
11	*25*	*11*	*3*

Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Молот	*+5*	*1к6+6*
Кулак	*+3*	*1к6+3*

Умения

Любимые приёмы: Двойной удар и Мощный удар.
Таланты: Опыт ношения брони (Новичок), Рукопашная (Новичок)
Типы оружия: Рукопашная и Дробящее

Снаряжение

Лёгкая кожаная броня, Молот.

2. ЛАГЕРЬ ДОЛИЙЦЕВ

Исследовательская сцена

После целого дня пути герои находят то, что осталось от лагеря долийцев, разбитого поблизости от дороги через лес. Раскрашенные фургоны эльфов стоят вокруг остатков костра, разведённого в небольшой ямке, однако за прошедшие дни от него остались лишь холодные угли. За пределами круга фургонов белеет, по крайней мере, один скелет галлы*, обглоданный лесными падальщиками, а судя по состоянию самих фургонов и мусору, разбросанному вокруг, здесь был бой.

* В оригинале было неопределённое «ездовое животное», но я заменила на галлу (белые олени, которые возят аравели—фургоны— эльфов. Они очень умны, и эльфы подчёркивают, что они относятся к галлам не как к скоту, а как к равным).

Когда герои подойдут поближе, они увидят перевёрнутые столы, разбитые кружки и горшки, лежащий на боку железный котёл, который когда-то был подвешен над костром. На дне осталось немного безнадёжно испортившегося рагу, однако его большая часть вывалилась на землю и была съедена падальщиками.

Дальнейшее исследование лагеря даст ещё информацию. Каждый герой, изучающий местность, должен сделать бросок на Восприятие (Выслеживание) против сложности 9. Те, чей бросок был успешным, узнают дополнительные сведения в зависимости от значения Кубика Дракона. Обратитесь к таблице *Исследование Лагеря Долийцев* ниже. Дайте игроку сведения, соответствующие Кубику Дракона и его меньшим значениям. Например, если он равен 4, то дайте информацию, соответствующую значениям 4-5, 1 и 2-3.

ИССЛЕДОВАНИЕ ЛАГЕРЯ ДОЛИЙЦЕВ

Кубик дракона	*Информация*
1	Судя по некоторым фургонам, в них проникли с применением силы, о чём говорят разломанные или выбитые двери. Отпечатки на земле свидетельствуют о том, что большинство галл убежало, скорее всего, перепугавшись из-за нападения.
2-3	На земле, рядом со следами, видны пятна засохшей крови, судя по которым, после нападения был хотя бы один раненый. Судя по характеру некоторых следов, было также несколько убитых, но признаков массовой резни не видно. Одновременно на территории лагеря нет ни тел эльфов, ни того, что от них осталось.
4-5	Судя по следам на земле, отсюда ушли более двадцати эльфов, причём некоторых из них волокли по земле. Похоже, мертвецов тоже уволокли или унесли.
6	Следы ведут на юго-юго-восток, в направлении того места, которое указала на карте Эшара. Что интересно, все следы принадлежат эльфам, — ни одного следа того, кто на них напал. Идти по следу довольно легко.

Обыскав фургоны, можно найти ценные вещи, принадлежащие эльфам; в основном это будут деньги, заработанные на празднике урожая Винтивера и драгоценности, такие, как украшения. В совокупности они стоят 34 см— если персонажи окажется достаточно меркантильны, чтобы обобрать тех, кого должны спасти.

3. НАПАДЕНИЕ МСТИТЕЛЕЙ (REVENGER ATTACK)

Боевая сцена

Когда на лес опускается ночь— скорее всего, это произойдёт, когда герои будут обыскивать заброшенный лагерь долийцев— они первый раз столкнуться с тем, что угрожает Винтиверу — мстителями. В отличие от остальных врагов, которые норовили атаковать героев из засады, у мстителей нет желания подкрадываться к дичи— то есть людям. Обнаружив, что они находятся в опасной близости от их логова, мстители хотят, прежде чем напасть, хорошенько попугать людей.

Первый знак того, что беда близко, появляется, как только время идёт к ночи и сумерки сгущаются, — из-за деревьев доносится хриплый, нечеловеческий хохот. Героям нужно сделать бросок на Волю (Отвагу) против сложности 13, чтобы воспротивиться страху, — те, кто проваливает его, получают штраф -1 к броскам атаки против мстителей на протяжении всей сцены.

Хохот становится всё громче и громче, по мере того, как мстители окружают героев, прежде чем выскочить из леса. ИП видят их в первый раз— шакалообразных существ, в чьих глазах пылает красный свет. Чудовища сразу же бросаются на них.

ПРОТИВНИКИ

На каждого ИП приходится по одному мстителю. Их характеристики можно найти на странице __ *Дополнения 2: Монстры*.

Если ИИ убивают или выводят из строя более чем половину нападающих, оставшиеся мстители убегают в лес. Герои могут преследовать их, однако настоятельно советуйте им этого не делать— мстители отлично видят в темноте, быстро бегают и прекрасно знают местность, чего нельзя сказать о преследователях, которые попадут точно в засаду или наткнутся на укрепления вокруг их лагеря.

Когда битва закончилась и герои могут осмотреть тела павших врагов, ИП ждёт сюрприз. Мёртвые мстители принимают свою настоящую форму: пропавших долийцев! Тела принадлежат обычным эльфам, но раны на них такие же, как на убитых порождениях тьмы.

МСТИТЕЛЬ ***ПОРОЖДЕНИЕ ТЬМЫ ОДЕРЖИМОЕ ГНЕВОМ****

Способности (Фокусы)

3	*Сила (Когти, Запугивание)*
2	*Ловкость (Скрытность)*
2	*Телосложение (Выносливость)*
2	*Восприятие (Нюх)*
0	*Разум*
1	*Воля (Мораль)*
1	*Магия*
0	*Общение*

Боевые характеристики

Скорость	*Здоровье*	*Защита*	*Класс брони*
14	*20*	*12*	*3*

Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Когти	*+5*	*1к6+6*
Укус	*+2*	*1к6+3*

Умения

Ночное видение (Dark Vision): Мстители видят в темноте так ясно, как будто стоит солнечный день. Однако из-за этого их глаза чувствительны к свету. Когда действительно светит солнце или имеется не менее яркий источник света, мстители получают -1 к их Восприятию и всем броскам атаки.
Любимые приёмы: Молниеносная атака и Мощный удар.
Быстрый Укус (Quick Bite Stunt): После успешной атаки когтями мститель может за 2 SP использовать особый приём Быстрого Укуса. Цель атаки укусом должна быть та же, что предыдущей атаки. Если при броске этой атаки на двух или более кубиках выпадают одинаковые числа, мститель не получает дополнительных очков приёмов.

* Аффтар, выпей йаду. Порождения тьмы—это порождения тьмы, а одержимые—это одержимые. Заражение скверной (которое необходимо для превращение в порождение тьмы) никак не вылечить— разве что Серым Стражем сделать. А эльфов вылечить возможно. Так что— просто одержимые. Без вопросов.

ПОРАЖЕНИЕ И ПЛЕН

Если победа в этой сцене останется за мстителями, они берут выживших в плен и ведут к своему вождю, одержимому Миталлену. Одержимый гневом хочет знать, как много известно людям Винтивера о нём и его планах, а также об Оковах Гнева, которые он хочет починить.

Вы можете пропустить Часть 3— то, как мстители ведут пойманных героев к их хозяину — и сразу сказать, что он бросил их в ту же темницу, что и оставшихся Долийцев. Партия должна понять, что у неё есть возможность сбежать, если они разберутся с клыкастыми скелетами, которых Миталлен оставил на страже. Потом они могут последовать за порождениями тьмы и помочь Винтиверу, о чём рассказывается в Части 4. Естественно, в этом случае ИП не получают опыта за сцены Части 3; лишь за побег и победу над скелетами (сцена средней сложности).

ЧАСТЬ 2, РАЗВЯЗКА

Под конец главы ИП должны понять, какая участь постигла пропавших эльфов, и у них должно появиться желание вернуть эльфам их нормальный облик. Они также видят довольно чёткую цепочку следов, уходящую вглубь леса, в сторону от дороги, и без особого труда могут пойти по ней, опираясь также на карту Эшары. Конечно, если кто-то из тварей сбежал, партия должна понимать, что Миталлен будет знать об их приближении, так что пробираться к его логову нужно с максимальной осторожностью.

ЧАСТЬ 3

ЗАБРОШЕНАЯ КРЕПОСТЬ

В третей части ИП будут прокладывать путь сквозь опасности леса, к руинам, в которых засел Миталлен. Они переберутся через глубокий овраг и наконец-то окажутся около самих руин. Там им предстоит сразиться с несколькими стражниками, найти оставшихся Долийских эльфов, и обнаружить, что Миталлен уже покинул своё логово и, собрав большую часть своих сил, повёл их на Винтивер!

Основные задачи третей части— рассказать о тех опасностях, с которыми ИП столкнулись в пути, и перебросить мостик к событиям четвёртой части. Они получат небольшую помощь от эльфов, которых они освободили, и успеют вернуться в Винтивер до того, как он падёт, — и спасти его, особенно если поймут, как справиться с одержимым гневом, который стоит во главе атаки.

1. МОСТ КРОВАВЫХ ВОРОНОВ (BLOODCROW BRIDGE)

Боевая сцена

Следуя указанному Эшарой пути (и, возможно, по следам порождений тьмы), игроки оказываются около огромного дерева, которое, упав, образовало мост через глубокий лесной овраг. Глубина оврага приближается к сотне футов, а по каменистому дну бежит мелкая речушка. Пытаться идти в обход бесполезно: другой переправы на ту сторону нет в радиусе нескольких миль.

И в обычное время перебраться через мост— задача не из простых, а героям предстоит ещё встретиться со стражей. Стая кровавых воронов, лесных существ, чья сущность была извращена одержимым Миталленом, пикируют с крон деревьев на любого, кто пытается пройти по мосту.

Чтобы сделать эту сцену ещё более сложной и непредсказуемой, используйте для перехода на ту сторону расширенный бросок (см. *Главу 2: Использование правил*, чтобы узнать больше о расширенных бросках). Сам "мост" составляет шестнадцать ярдов в длину и два— в ширину (это было большое дерево), покрыт грязью и торчащими то тут, то там ветками, что затрудняет переход.

Движение по мосту занимает основное действие и требует броска на Ловкость (Акробатику) против сложности 11. Порог успеха, который надо достичь, чтобы перебраться через мост, равен 8. Герой, который сделал два успешных броска, и на Кубиках Дракона которого выпало 3 и 5, например, пересечёт овраг всего лишь за два раунда. Нога того, кто провалил бросок, соскальзывает, и ему угрожает опасность упасть. Чтобы продолжить движение по мосту, он должен сделать успешный бросок на Силу (Лазание) против сложности 9, чтобы вновь подняться на ноги (малое действие). Если этот бросок неудачен, персонаж падает вниз, если только герои не предприняли заранее мер предосторожности (например, свяжутся друг с другом верёвкой), и получает 7к6 урона.

ИП могут повысить шансы на успех, если тщательно всё распланируют. Например, если один из них переберётся на ту сторону и протянет верёвку, за которую можно будет держаться, вы можете понизить сложность броска на Ловкость (Акробатику) до 9. Герои должны решить, попытаются ли они перебраться через овраг все за раз, или кто-то останется, чтобы обеспечить огневое прикрытие тем, кто перебирается. Кровавые вороны атакуют всё это время. Они сосредоточат свои

усилия на раненых персонажах, используя приём Выпить Кровь так часто, как только это возможно.

ПРОТИВНИКИ

Изначально героям противостоит восемь воронов крови, однако вы можете увеличить их количество, чтобы сделать сцену более интересной, если ИП разберутся с ними слишком быстро. Характеристики ворон можно найти на странице __ Дополнения 2: Монстры.

КРОВАВЫЙ ВОРОН ***ПОРОЖДЕНИЕ ТЬМЫ ОДЕРЖИМОЕ ГОЛОДОМ***

Способности (Фокусы)

-1	*Сила (Запугивание)*
3	*Ловкость (Укус, Скрытность)*
-2	*Телосложение (Выносливость)*
2	*Восприятие (Нюх)*
-2	*Разум*
0	*Воля (Мораль)*
-2	*Магия*
0	*Общение*

Боевые характеристики

Скорость	*Здоровье*	*Защита*	*Класс брони*
5 (Полёт 20)	*10*	*13*	*0*

Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Укус	*+5*	*1к6-1*

Умения

Высосать кровь (Blood Drain Stunt): За 3 SP Ворон Крови может, атакуя, укусить цель и напиться её крови. Подобная атака наносит проникающий урон.

Удар по глазам (Eye-Strike Stunt): За 2 SP Ворон Крови может ударить клювом или когтями в глаз или другое уязвимое место цели. Цель получает штраф -1 на все броски до конца своего следующего хода.

Любимые приёмы: Мощный удар, Высосать Кровь, Удар по глазам.

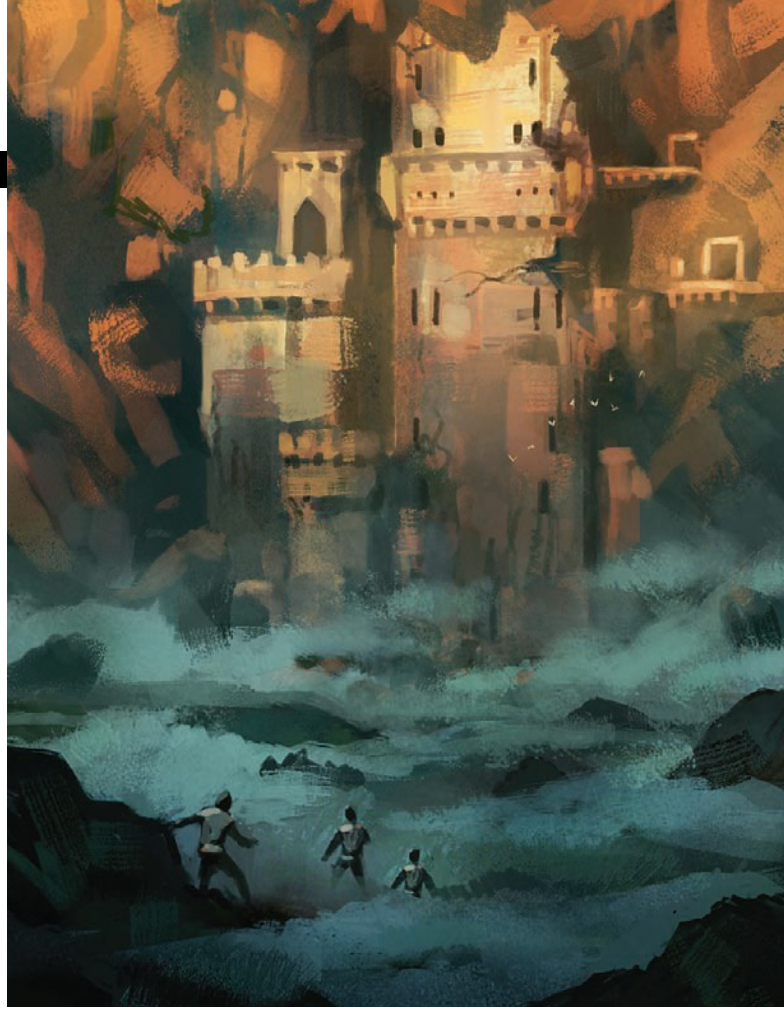
2. МЁРТВЫЕ СТРАЖИ

Боевая сцена

Партия проходит по узкой долине, которая упирается в древнюю каменную крепость. В целости остался только нижний этаж; крыша да ним отсутствует, и он весь заполнен мусором, который местами расчищен, открывая проход. Каменные ступени ведут вниз, в темноту. Прочитайте или перескажите игрокам, когда ИП пойдут вниз по ступенькам, следующий текст:

Вы спускаетесь вниз по ступенькам, в подземелье древней крепости. На полу валяются обломки мебели и сломанное, проржавевшее и сгнившие оружие. Судя по всему, здесь давным-давно была битва. В сумраке белеют кости мертвецов... однако не все из них желают спокойно лежать. Вы видите трёх скелетов, которые смотрят на вас пустыми глазницами, но вы чувствуете, как сильна их ненависть. Крепость ещё есть кому охранять— и вам предстоит одолеть эту охрану.

В большой комнате, куда ведут ступеньки, находятся существа, которых Миталлен оставил охранять пленников (см. *Сцену 3*)— трое скелетов. Они незамедлительно нападают на героев и дерутся, пока не будут убиты. Поскольку скелеты не прячутся и партия никоим образом не может подобраться к ним незаметно, ни одну, ни другую стороны врасплох не застают; инициатива бросается, как обычно.



ПРОТИВНИКИ

Героям противостоят три скелета, двое— с копьями, и один— с луком. Характеристики скелетов можно найти на странице __ Главы 3: Противники.

СКЕЛЕТ ***ДЕМОН ГНЕВА***

Способности (Фокусы)

3	*Сила (Когти)*
2	*Ловкость*
2	*Телосложение (Выносливость)*
0	*Восприятие*
-2	*Разум*
2	*Воля*
1	*Магия*
-2	*Общение*

Боевые характеристики

Скорость	*Здоровье*	*Защита*	*Класс брони*
10	*17*	*12*	*0*

Атака

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Лук	*+2*	*1к6+6*
Двуручный меч	*+3*	*2к6+3*
Когти	*+5*	*1к6+5*

Умения

Любимые приёмы: Могучий Удар и Пробивание Брони
Буйное Безумие (Howling Madness): Демон, который вселился в скелет, безумен. Все броски на Волю (Мораль), которые ему может потребоваться сделать, удаются автоматически.
Типы Оружия: Дробящее, Луки и Копья

Снаряжение

Двуручное Копьё или Лук

3. ПОДЗЕМЕЛЬЕ ДОЛИЙЦЕВ

Исследовательская сцена

После того, как со скелетами будет покончено, партия услышит голоса, доносящиеся со стороны коридора— единственного коридора, который ведёт из комнаты— зовущие на помощь как на человеческом, так и на эльфийском языках. Долийцы, запертые Миталленом в подземелье, услышали звуки битвы, и не желают упускать шанс на спасение.

Но до того, как герои освободят эльфов, их ожидает ещё одно испытание: ловушка, устроенная одержимым на тот случай, если вторгнувшиеся зайдут настолько далеко, или заключённые сбегут.

ЛОВУШКА С КЛИНКОМ

Поперёк дверного прохода, ведущего в подземелье, натянута тонкая бечёвка, примерно на высоте лодыжки, покрытая сажей и чёрной краской, и почти невидимая в темноте. Она связана с установленной над дверью ловушкой, наполненной ржавыми, но всё ещё опасными клинками и обломками, собранными в руинах. Персонаж, который первым пройдёт сквозь проход, активирует ловушку, и всё это обрушивается ему на голову. Клинки и обломки причиняют невезучей жертве 3к6 урона.

Сделайте в тайне от игроков бросок на Восприятие (Зоркость), как только они приближаются

к ловушке или заявляют, что спускаются в подземелье. Сложность равна 13 для идущего впереди и 15 для всех остальных. Если игрок специально замечает, что его/её персонаж ищет ловушки, сложность понижается до 11. Любой персонаж, который сделал успешный бросок на Восприятие, замечает бечёвку, натянутую вдоль входа, прежде чем кто-то успел задеть её.

Устройство ловушки можно понять, сделав успешный бросок на Ловкость (Ловушки) против сложности 9. Успех означает, что персонажи поняли, что им достаточно перешагнуть через бечеву, не задев её, чтобы не активизировать ловушку. Для того, чтобы обезвредить её, нужен бросок на Ловкость (Ловушки) против сложности 11. Провал этого броска заставляет ловушку сработать, так что более благоразумно будет просто перешагнуть через неё.

4. ПОМОЩЬ ЭЛЬФАМ

Социальная сцена

За ловушкой начинается коридор, который ведёт в оставшуюся часть подземелий крепости. Он упирается в круглую комнату; на полу комнаты, вдоль стен, начертаны волшебные руны, образующие магический круг. Это место, откуда Эшара взяла Оковы Гнева, и, если артефакт в данный момент находится у одного из героев, от него разлетаются магические искры. Это свидетельствует о том, что оковы ещё содержат каплю магической силы.

Комнаты по одну сторону коридора пусты, и настолько завалены обломками, что догадаться, для чего они были предназначены, невозможно. По другую сторону коридора— тюрьма, и сейчас она используется по назначению. Там заперты остатки клана Миталлена, в основном женщины и дети, и те, кто сумел противостоять превращению в мстителей. Также здесь находится Хранитель Знаний Ореллис (Lorekeeper Orellis)*, старейшина клана; он больше всех остальных знает, что за силы высвободил Харралан.

* Хранители в кланах— всегда маги. Также у любого хранителя есть ученик, которого называют Первый или

Первая (в зависимости от пола). Возникает вопрос: где ученик и какого чёрта Ореллис не использовал магию, чтобы выбраться из темницы? Мой вариант: ученик был превращён в мстителя Миталленом, а Орлеллис не может использовать магию, поскольку темница снабжена антимагическими «глушилками». Упомяните странные синие кристаллы в стенах, а магам скажите, что у них возникает странное чувство пустоты и бессилия.
Вопрос 2: Почему эльфы не смогли выбраться сами? Где тот тюремщик, у которого ключи? Вариант 1: Тюремщик— Первый, который находится в «покоях» Миталлена. Возьмите статы генлока-мага для простоты, плюс пусть поднимет пару скелетов. Вариант 2: Двери темниц могут открыть только те, кто одержим гневом (Миталлен и мстители), или те герои, у кого есть оковы гнева.

Заключённые в подземелье эльфы измотаны, голодны и перепуганы. Миталлен сохранил им жизнь, чтобы доказать самому себе, что всё, что он делает— он делает ради своего народа, и надеясь, что в один прекрасный момент они поймут его и склонятся перед его силой. Возможно, в нём остались крохи уважения и сострадания, которые не дали ему перебить сородичей, — хотя и не помешали послать погоню за сбежавшей Эшарой.

Поначалу пленные долийцы смотрят на приключенцев с некоторой опаской, не зная, что их ждёт впереди. Они и в принципе не привыкли доверять незнакомцам, но сейчас нуждаются в помощи, как никогда, и по крайней мере Ореллис отнесётся к ним очень дружелюбно. Если долийцы узнают, что героям помогала Эшара и что она жива, или она сопровождает их, то персонажи сразу станут друзьями и союзниками.

Ореллис и другие могут рассказать героям, что случилось, — всё это они узнали из безумных речей Миталлена. Ореллис знает, как по-настоящему звали "дитя мести", и то, почему он обрёл этот облик, но ничего не знает ни о крепости, ни о тех, кто создал Оковы Гнева.

Что более важно, эльфы могут рассказать героям, что Миталлен вместе с оставшимися порождениями тьмы покинули руины, крича, что пришла пора "страшной мести" людям Винтивера! Они отбыли за несколько часов до прихода героев, но один из долийских охотников по имени Лирриш (Lirresh), говорит, что знает короткий путь до деревни, которым, скорее всего, воспользуются большие войска одержимых— но героям придётся рискнуть своей шкурой и столкнутся с опасностями леса, чтобы прибыть в деревню вовремя.

Дайте игрокам в этой сцене немного времени на то, чтобы задать вопросы, и рассказать эльфам, что они видели и слышали. Это даёт героям возможность раскрыть свои образы и, быть может, завести новых друзей. Им также нужно решить, что делать с долийцами: большинство из них слишком слабы, чтобы сопровождать героев до Винтивера по той дороге, которой они последуют, да и особой помощи оказать не могут. Несколько эльфов, которые способны сражаться (не считая Лирриша), предпочтут остаться с кланом, чтобы помочь своим людям выбраться из руин и защитить от опасностей, с которыми те могут столкнуться по пути. Воодушевляющая речь от одного из героев может убедить двух других эльфийских охотников отправиться с ними в Винтивер, чтобы помочь людям. Эшара, если она сопровождает приключенцев, тоже остаётся с ними.

ЧАСТЬ 3, РАЗВЯЗКА

В конце третей части герои наконец-то узнают подоплёку произошедшего, однако также понимают, что времени у них осталось в обрез. Они узнали от освобождённых долийцев, с кем сражаются. Они также знают, что одержимый гневом и его слуги на пути к беззащитной деревне, и нужно спешить за ними, чтобы помочь людям Винтивера, пока не стало слишком поздно.

** СОКРОВИЩА*
Поскольку лута в этом модуле нет в принципе, я сочла нужным его добавить.

Первая комната: полусгнившие остатки книги, написанной на Древнем Тевине. Если потратить время на расшифровку этой книги и найти недостающие страницы, из неё можно обучиться магии крови (1 зм, однако не многие поймут её ценность); покорёженный серебряный кубок (20 см).
Боковые комнаты: среди обломков можно найти обломки меча из виридиума (из них можно сковать кинжал) (Восприятие TN 15)
Покои Миталлена: Серебряная цепь (50 см); ключи от камер с эльфами; амулет в виде головы дракона (видимо, слуги Миталлена нашли его где-то в развалинах и принесли хозяину) (снижает стоимость всех элементальных заклинаний, связанных с огнём, на 1 МР, но герои должны выяснить это сами. Если вы выбрали вариант с одержимым Первым, то этот амулет может быть у него на шее); древние пергаменты, написанный на них текст— на Древнем Тевине (50 см, если продавать знающему человеку; маг может получить за них поощрение в башне).

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ

ДИТЯ МЕСТИ (CHILD OF VENGEANCE)

В четвёртой части герои со всей возможной скоростью устремляются назад в Винтивер, чтобы нанести удар Миталлену и его войскам. На этом пути их ждёт немало опасностей, включая других животных, чья сущность была извращена силами, вырвавшимися на волю после того, как были сломаны Оковы Гнева. В конце концов, когда они добираются до Винтивера, битва людей— крестьян— с порождениями тьмы в самом разгаре, и они прибыли как раз вовремя, чтобы сместить баланс в сторону первых.

1. ПАУТИНА ПОРОКА

Боевая сцена

Лирриш, охотник-Долиец, ведёт партию прочь от Заброшенной Крепости через овраг (ряды Кровавых Воронов поредели достаточно, чтобы они решились напасть во второй раз). Вслед за ним вы углубляетесь в лес, всё дальше от проторенных дорог, по мере того, как темнеет (если ещё не стемнело— в зависимости от того, сколько времени заняло у героев дойти до этого места). В сумраке, который густеет с каждой минутой, кажется, будто деревья угрожающе тянут к вам свои ветви, а тропинка едва видна— древние, потрескавшиеся камни дороги, которую едва можно различить подо мхом и пробившимися сквозь трещины растениями.

ПАУТИНА

После того, как группа прошла определённое расстояние сделайте в тайне от игроков бросок на Восприятие (Зоркость) против сложности 11 за каждого из игроков. Любой герой, проваливший бросок, запутывается в гигантской паутине, натянутой между деревьями, которую едва видно в темноте. Волокна паутины очень липкие, и те, кто попал в неё, не могут двигаться, пока не сделают успешный бросок на Силу (Мощь) против сложности 11 и не освободятся. Даже если все герои избежали подобной участи, они видят признаки того, что хозяин паутины неподалёку.

ТКАЧ

Огромный паук, чья сущность была извращена силой Оков Ярости, нападает на добычу, оказавшуюся рядом с паутиной. Обычных животных паук на вкус уже пробовал, и сейчас не прочь полакомиться человечиной. Он спускается вниз на паутине, атакуя тех, кто не попался в ловушку (остальными он предполагает попировать в своё удовольствие позже, поскольку они никуда не денутся из паутины). Клыки паука ядовиты и укус может парализовать жертву.

Паук сражается яростно, однако когда его Здоровье падает ниже 15, одержимый спешит скрыться в темноте леса.

ПРОТИВНИКИ

Один гигантский паук. Характеристики можно найти на странице __ *Главы 3: Противники.* Однако из-за извращающего влияния Миталлена, паук уязвим к магии Оков Гнева. Герой, который несёт Оковы Гнева, тратит на приёмы, использованные против паука, на одно Очко Приёмов меньше, оружие героя при этом окутывает волшебное серебристо-голубое сияние, и такая атака заставляет паука отшатнуться. Это даёт героям важную подсказку, что Оковы— оружие, которое можно также использовать против Миталлена.

ГИГАНТСКИЙ ПАУК

Способности (Фокусы)

3	*Сила (Запугивание, Прыжки)*
4	*Ловкость (Укус, Скрытность)*
3	*Телосложение*
3	*Восприятие (Осязание)*
-2	*Разум*
1	*Воля*
0	*Магия*
-1	*Общение*

Боевые характеристики

Скорость	*Здоровье*	*Защита*	*Класс брони*
14	*35*	*14*	*5*

Атака

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Укус	*+6*	*2к6+3*

Умения

Хитиновый панцирь (Exoskeleton): Твёрдый панцирь гигантского паука даёт этому существу класс брони, равный 5.

Любимые приёмы: Сбить с Ног и Ядовитый Укус (Poison Bit)

Ядовитый Укус (Poison Bit): Гигантский паук может впрыснуть в рану яд, потратив на этот особый приём 2 SP. Яд ослабляет жертву, так что та получает штраф -2 к Ловкости до конца сцены, либо пока не будет исцелена магией (заклинание "исцеление").

Ползать по стенам (Wall Crawler): Гигантские пауки могут передвигаться по стенам и по потолкам.

Паутина (Web): Использовав основное действие, гигантский паук может опутать паутиной противника, находящегося не далее 12 ярдов. Цель должна сделать успешный бросок на Ловкость (Акробатику) против сложности 11 или застыть неподвижно. Союзник может освободить цель заклинания, или она может освободиться сама, сделав успешный бросок на Силу (Мощь) против сложности 13. Это единственное действие, которое может предпринимать опутанная паутиной цель, пока не освободиться.

2. ОПАСНЫЙ ПУТЬ

Исследовательская сцена

Осквернённый паук— не единственная опасность, с какой герои встретятся на пути в

Винтивер. Сам путь сквозь чащу леса полон опасностей, и не только из-за возросшей силы демона гнева и тёмной магии, освобождённой из Оков Гнева, — большинство опасностей имеют естественные характер. Сюда входят овраги и пригорки, и ямы, в которые можно свалиться в темноте.

Ловушки, которые подстерегают героев по пути в Винтивер, могут дать материал для отдельной сцены. Потребуйте от игроков бросок на Восприятие против сложности 11. Можно использовать фокусы Поиска, Зоркости, Отслеживания, в зависимости от природы ловушки. Результатом каждого проваленного броска становится 1к6 урона— мелкие травмы и испорченные нервы.

Если хотите расширить эту сцену, то добавьте сложное препятствие, которое надо преодолеть игрокам, например, неожиданно пропавший брод в реке. См. *Сооружение Западней* насчёт дополнительной информации и идей.

3. БОЙ В ВИНТИВЕРЕ

Боевая сцена

ИП возвращаются в Винтивер, чтобы обнаружить, что его атакует Миталлен. Прочитайте или перескажите следующее:

Когда вы прибываете назад в Винтивер, там царит полный хаос. По улицам бегут, спасаясь от кровавых воронов, крестьяне. Между горящими домами рыскают, выискивая жертвы, мстители. Многие крестьяне пали в бою, но отнюдь не всё потеряно. Вы видите Тарла, Стража, который с отрядом смельчаков держит оборону. Другой очаг сопротивления— гостиница. На деревенской площади вы видите фигуру, которая может принадлежать только Миталлену. Тот, кто когда-то был эльфом, сейчас изменился до неузнаваемости. С когтей одержимого капает кровь.

* Путь к Миталлену:
Встреча 1: Трое мстителей, раздирающих на куски корову.
Встреча 2: Двое крестьян, убивающих одного мстителя. Когда мститель падает, один крестьянин ударяет второго в спину и наклоняется, чтобы добить.
Встреча 3: Кровавый Ворон преследует ребёнка. После того, как ворон убит, прибегает сестра Арда, хватает ребёнка на руки, чтобы увести в относительно безопасное место. Она же лечит героев до полных хитов и говорит, чтобы они спешили на площадь— там «огромное существо чистого зла» — то бишь Миталлен.
Встреча 4: Тарл Дейл отбивается от мстителей из-за самодельной баррикады. Он также говорит героям, чтобы они спешили на площадь.

Под началом Миталлена— несколько дюжин мстителей и стая кровавых воронов (особей где-то двадцать), и он рассчитывает, что этого будет более чем достаточно, чтобы разгромить в пух и прах этих слабых людей. Поскольку и крестьян, и чудовищ в бою задействовано очень много, вам вряд ли будет охота рассчитывать действия каждого сражающегося. Это займёт полдня и заморозит игру напрочь.

Вместо этого сосредоточьте внимание на ИП и Миталлене (см. страницу __), а все остальные события боя пускай будут фоном. Помните, что крестьян никто не учил сражаться, и их основная надежда— ИП, который победит Миталлена и вернёт таким образом долийцам их обычный облик. Крестьяне в это время будут сдерживать мстителей так долго, как только могут, чтобы дать героям возможность выполнить эту задачу. Вы можете описывать, как идёт сражение, наряду с последствиями действий ИП.

Последующая битва— поединок героев и Миталлена. Хитрость в том, чтобы она стала

кульминацией приключения и врезалась в память игроков, и одновременно не была ни слишком лёгкой, ни невозможно тяжёлой. Держите в памяти следующее:

Если Коэлан выжил в предыдущей драке с героями (то есть они оставили его лежать без сознания вместо того, чтобы убить), то он яростно сражается с самим Миталленом. Как раз в тот момент, когда прибывают ИП, Миталлен наносит ему сокрушительный удар и окровавленное тело Коэлана падает на землю. Тем не менее, уменьшите Здоровье Миталлена на 10, чтобы отразить урон, нанесённый кузнецом до того, как он пал. Когда бой начинается, Коэлан умирает; если ИП успевают приблизиться к нему раньше, чем пройдёт 4 раунда, и использовать действие лечения, то есть возможность его спасти.

Если бой оказывается слишком тяжёл для ИП, Тарн Дейл может отбиться от мстителей и придти на помощь.

С другой стороны, если ИП станут побеждать слишком быстро, сделайте бой интереснее, прислав на помощь одержимому пару мстителей или кровавых воронов, кружащих над деревенской площадью.

Вы рамках боя вы можете вставить несколько небольших сценок, дающих персонажам возможность почувствовать себя настоящими героями. Семья оказалась заперта в горящем доме. Ребёнок с криками убегает по деревенской улице от преследующего его кровавого ворона. Крестьянин хочет свести старые счёты с соседом, надеясь, что во всеобщем переполохе никто ничего не заметит. Каждая из таких сцен предлагает выбор для героев. Вмешаются ли они или сосредоточат усилия на Миталлене? Что бы они не выбрали, не забудьте потом описать последствия.

Сестра Арда (Arda) оказывает помощь раненым в битве, бегая от крестьянина к крестьянину, и пытаясь спасти столько жизней, сколько сможет. Раненым ИП она тоже поможет. Её Разум равен 2 и она обладает талантом Хирургии (Профессионал). Это значит, что на исцеление она использует малое действие и восстанавливает Кубик Дракона + Разум здоровья.

СИЛА ОКОВОВ

Тот, у кого в момент боя находятся Оковы Ярости, тратит на 1 SP меньше на все приёмы, которые направлены против Миталлена, поскольку раньше этот артефакт был тюрьмой демона. Сообщите об этом персонажу, как только у него выпадут два или более одинаковых числа, и он получит очки приёмов. Этот даст героям небольшое преимущество в бою против одержимого. Они уже могут знать об этом из предыдущей сцены— боя с осквернённым пауком; иначе они должны узнать об этом сейчас.

Если оковы находятся у НИПа, например, Эшары, то он может догадаться об их силе и передать ИП. Чтобы поймать брошенный предмет, нужен бросок на Ловкость (Ловкость рук) против сложности 9. Если Миталлен понимает, что у кого-то из героев есть Оковы Гнева, то сразу же кинется в атаку на этого героя.

МСТИТЕЛЬ ***ПОРОЖДЕНИЕ ТЬМЫ ОДЕРЖИМОЕ ГНЕВОМ***

Способности (Фокусы)

3 *Сила (Когти, Запугивание)*
2 *Ловкость (Скрытность)*
2 *Телосложение (Выносливость)*
2 *Восприятие (Нюх)*
0 *Разум*
1 *Воля (Мораль)*
1 *Магия*

0 Общение

Боевые характеристики

Скорость	*Здоровье*	*Защита*	*Класс брони*
14	*20*	*12*	*3*

Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Когти	*+5*	*1к6+6*
Укус	*+2*	*1к6+3*

Умения

Ночное видение (Dark Vision): Мстители видят в темноте так ясно, как будто стоит солнечный день. Однако из-за этого их глаза чувствительны к свету. Когда действительно светит солнце или имеется не менее яркий источник света, мстители получают -1 к их Восприятию и всем броскам атаки.

Любимые приёмы: Молниеносная атака и Мощный удар.

Быстрый Укус (Quick Bite Stunt): После успешной атаки когтями мститель может за 2 SP использовать особый приём Быстрого Укуса. Цель атаки укусом должна быть та же, что предыдущей атаки. Если при броске этой атаки на двух или более кубиках выпадают одинаковые числа, мститель не получает дополнительных очков приёмов.

КРОВАВЫЙ ВОРОН ПОРОЖДЕНИЕ ТЬМЫ ОДЕРЖИМОЕ ГОЛОДОМ

Способности (Фокусы)

-1 Сила (Запугивание)
3 Ловкость (Укус, Скрытность)
-2 Телосложение (Выносливость)
2 Восприятие (Нюх)
-2 Разум
0 Воля (Мораль)
-2 Магия
0 Общение

Боевые характеристики

Скорость	*Здоровье*	*Защита*	*Класс брони*
5 (Полёт 20)	*10*	*13*	*0*

Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Укус	*+5*	*1к6-1*

Умения

Высосать кровь (Blood Drain Stunt): За 3 SP Ворон Крови может, атакуя, укусить цель и напиться её крови. Подобная атака наносит проникающий урон.

Удар по глазам (Eye-Strike Stunt): За 2 SP Ворон Крови может ударить клювом или когтями в глаз или другое уязвимое место цели. Цель получает штраф -1 на все броски до конца своего следующего хода.

Любимые приёмы: Мощный удар, Высосать Кровь, Удар по глазам.

МИТАЛЛЕН ОДЕРЖИМЫЙ ГНЕВОМ

Способности (Фокусы)

3 Сила (Когти, Запугивание)
3 Ловкость (Скрытность, Ловушки)
3 Телосложение (Выносливость)
1 Восприятие (Зоркость)
2 Разум
4 Воля (Мораль)
2 Магия
2 Общение

Боевые характеристики

Скорость	*Здоровье*	*Защита*	*Класс брони*
15	*60*	*13*	*5*

Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Когти	*+5*	*2к6+3*

Умения

Одержимый: Изменённое тело Миталлена даёт ему Класс Брони, равный 5.

Любимые приёмы: Молниеносная атака и Мощный удар

Огонь ненависти: Миталлен может использовать особый приём за 2 SP— создать вспышку огня. Все, кто находится в 2 ярдах вокруг него, получают 1к6 проникающего урона.

СМЕРТЬ МИТАЛЛЕНА

Когда одержимому гневом нанесён последний удар, зачитайте или перескажите персонажам следующий текст:

В тот миг, когда одержимый падает на землю, воздух наполняет вой его соратников, полный боли и горечи поражения. Одновременно с этим воем из их разинутых ртов вырывается нечто призрачное, подобное клочкам тумана, светящимся в вечернем полумраке.

Клочки собираются в облако, огромную тучу; самый большой сгусток тумана сгущается над телом Миталлена, и с потусторонним воем поднимается ввысь. Раздаётся страшный гром, и туча рассеивается; над площадью, на которой несколько дней назад проходил праздник урожая, а сейчас ставшей полем битвы, воцаряется темнота и тишина.

Там, где раньше были мстители, сейчас стоят эльфы из клана Долийцев; некоторые мертвы или ранены, но большинство просто дезориентировано, не понимая, где они и что происходит. В грязи у ваших ног лежит тело не одержимого гневом, но охотника-эльфа, погибшего от той же раны, что Миталлен. Демон гнева ушел— а вместе с ним и порождения тьмы.

ЧАСТЬ ЧЕТВЁРТАЯ, РАЗВЯЗКА

Конец четвёртой части— конец модуля *Проклятье Долийцев*. Герои (по крайней мере, мы надеемся на это) одержали победу над силами зла, и спасли деревню Винтивер от разрушения, а её людей— от верной погибели, и ко всему прочему преодолели разлад в отношениях между людьми и эльфами хотя бы в этом уголке света. После того, как финальное сражение завершилось и Миталлен побеждён, можете переходить к эпилогу.

ЭПИЛОГ

После того, как битва с войсками Милаллена и самого одержимого закончена, вы, как только пыль осядет, можете закончить сюжетные линии истории.

Крестьяне помогают выжившим Долийцам (конечно же, с подачи таких добросердечных героев, как ИП, Страж Тарл и священница Сестра Арда). Порождения тьмы, оставшиеся в лесу и крепости, были уничтожены в тот же миг, что и создавший их одержимый. Эльфы, которых ИП были вынуждены оставить позади, найдут дорогу в деревню (или им в этом им помогут те, кого специально отправили на поиски), и воссоединяться со своими людьми, освобождёнными от проклятья.

Состояние деревни зависит от действий ИП. Если ранее они убили Коэлана и его дружков, атака Миталлена нанесла деревне куда больший ущерб. Многие крестьяне погибли, а дома были сожжены. Если Коэлан с дружками уцелели, то они смогли держать оборону против Миталлена, пока не подоспели герои, и деревня в куда лучшем состоянии. Потери есть, но могло быть гораздо хуже.

Винтиверцы необыкновенно благодарны ИП за защиту деревни, особенно если благодаря ИП потери минимальны. Теперь их примут здесь с радостью в любое время. Крестьяне, как могут, помогают героям отдохнуть и вылечиться, бесплатно кормят и предоставляют ночлег и

любые ресурсы на общую сумму 50 см. Если партия ранее убила Коэлана, то эта сумма уменьшается до 25.

Если Коэлан выживает, то он чувствует себя виноватым перед героями и готов починить сломанную броню или оружие, и даже согласиться сковать новые вещи, если герои планируют задержаться в Винтивере. Если Коэлан не выжил (например, героически пал, защищая Винтивер), его обязанности берёт на себя его ученик— Дорн Маллин (Dorn Mullin) и готов оказать такие же услуги.

Долийцы тоже благодарны за спасение от одержимого гневом, особенно если герои смогли освободить из плена Миталлена большую часть мстителей, не убивая их. Самое меньшее, что могут сделать для героев долийцы— это провозгласить их желанными гостями своего клана, дав им символы, отмечающие их как веналлин (vhenallin), то есть "друзей Народа" (“friends of the People”). Если герои того желают, они могут отправиться в путь вместе с караваном долийцев, которые будут сопровождать их до следующего приключения и могут послужить чем-то вроде "передвижного лагеря". Если такого желания у персонажей нет, их всё равно с радостью примут у лагерного костра в любое время.

ИССЛЕДОВАНИЕ РУИН

Если герои проявляют интерес, вы можете расширить эпилог, позволив героям тщательно исследовать руину Крепости Оков, которая боле не принадлежит одержимому и его рабам. Здесь могут найтись ещё сокровища и сведения о природе Оков Гнева, а так же встретиться с новыми опасностями, порождёнными поломкой артефакта. Конечно же, там наверняка окажутся как ловушки, так и другие защитные механизмы, оставленные строителями крепости, или освободившимся демонами, которых больше не сдерживает ничья магия.

Если герои помедлят с возвращением в руины, там могут обосноваться другие порождения тьмы или лесные создания, которых героям придётся выгонять оттуда, и на этом можно будет построить целое приключение. Можно также придумать новые уровни руин, включая секретные подземелья Крепости и другие помещения, ранее заваленные. Дополнительные сцены помогут героям, которые не поднялись к концу четвёртой части до 2 уровня, и дадут им необходимое количество опыта.

Оставленные героями, люди Винтивера и долийцы по взаимному согласию решили разрушить "мост", который вёл к заброшенной долине, столкнув дерево на дно ущелья, чтобы никто не поддался искушению исследовать руины в дальнейшем. Однако осталась возможность возникновения новой угрозы, что даст героям причину вновь вернуться в Винтивер.

ВИНТИВЕР

Большая часть действия *Проклятья Долийцев* происходит в деревушке Винтивер, где живут и сами герои, и люди, которых они должны защитить от угрозы порождений тьмы. Вы можете потребовать от игроков, чтобы их персонажи сами были начинающими приключенцами из Винтивера: подобная связь с деревней— серьёзная причина её защищать.

РАСПОЛОЖЕНИЕ И УСТРОЙСТВО

Винтивер расположен в юго-восточной части Ферелдена, в Южных Холмах, пологие склоны которых отлично подходят для выращивания основного промыслового продукта деревни: винограда.* Сама деревня расположена в небольшой долине между холмами, что даёт ей

защиту от непогоды и избавляет от проблем с водой.

* *Угу, виноград в холодном и дождливом Ферелдене. Какого он размера вырастит? С горох? Ладно, будем считать, что вино Винтивера хорошо продаётся из-за своей дешевизны, но пьют его только те, у кого не хватает денег на вино из той же Антивы.*

Сам Винтивер состоит примерно из двух дюжин дворов, в каждом из которых есть огород, где местные выращивают еду для себя. Вокруг, на склонах холмов, растут виноградники; также имеется немало ферм, которые, хоть и считаются частью Винтивера, удалены от центра деревни на милю или даже больше. Одна из таких— ферма Фалдоров, в которой начинается приключение ИП.

Кроме ферм в Винтивере имеются следующие важные строения:

1. ЧАСОВНЯ

Небольшая часовня Церкви, построенная для удовлетворения духовных потребностей людей. Это длинное, вытянутое строение с высокими узкими окнами, которые закрываются ставнями; в хорошую погоду ставни, как правило, распахнуты, чтобы внутри было светло и не душно. В глубине главного зала часовни расположен алтарь, перед которым стоят ряды скамей, в задних комнатах живёт жрица. Часовня Винтивера не особенно богата, однако может похвастаться хорошим покрывалом на алтаре и смиренными благочестивыми прихожанами, под стать которым сама жрица, Сестра Арда.

2. ВИНОДЕЛЬНЯ

Основной товар Винтивера— вино из винограда, который они растят в виноградниках. После того, как урожай собран, вся деревня занята тем, что вначале давит насыпанные в большие деревянные кадки ягоды, затем сок процеживают и оставляет бродить; полученным вином наполняют бутылки и бочки и выдерживают некоторое время, после чего продают торговцам, которые торгуют им в Ферелдене и за его пределами.

Активнее всего винодельня работает, конечно же, во время сбора урожая— там полно крестьян, занимающихся заготовкой вина. В остальное время там, в основном, находятся мастера виноделия, которые следят за хранением вина, и их юные ученики, занимающиеся уборкой и починкой. Большой зал винодельни может использовать для собраний, когда Церковь и гостиница по каким-то причинам не подходят.

3. ГОСТИНИЦА "БЕСЕДКА" (THE ARBOR INN)

В Винтивере есть небольшая гостиница, предназначенная в основном для обслуживания остановившихся в деревне торговцев, и для того, чтобы местным было где выпить и пообщаться. Это двухэтажное здание с деревянными балками и покрытыми штукатуркой стенами, окна которого закрываются ставнями из тёмного дерева, а к подоконникам прикреплены ящики-горшки, весной и летом полные разноцветных цветов. На деревянной табличке вырезана кисть винограда (покрашенная в тёмно-фиолетовый цвет) в окружении листьев и лоз, а табличка над дверью гласит: "Гостиница "Беседка"". Когда дверь открывается или закрывается, внутри звенит небольшой колокольчик, так что хозяева гостиницы знают, когда постоялец прибывает или отбывает.

Гостиница принадлежит Харану (Haran) и Кесле Маллин (Kesla Mullin). Её построил отец Кеслы, Ультен (Ulten), а она, как старший ребёнок в семье, унаследовала дело. Мать Кеслы, Торра (Torra), до сих пор занимается готовкой, весьма подвижная и энергичная для своих 60, и принимает участие в бизнесе дочери (во всех смыслах). Четыре младших ребёнка Харана и Кеслы— Финелла (Finella) (16), Дагмар (Dagmar) (14),Амина (Amina) (12), и Эльфрида (Elfrida) (10)— выполняют разнообразную работу в гостинице, тогда как старший сын, Дорн (Dorn), которому 18 лет, — подмастерье кузнеца Коэлана.

4. КУЗНИЦА

Кузница мастера Коэлана расположена неподалёку от деревенских конюшен, и кузнец в основном занят тем, что подковывает лошадей и чинит разные инструменты фермеров. В самой кузнице располагается горн, наковальня, и различные орудия труда, включая небольшие кусочки металла, горнила, формы для литья и так далее. Обязанность поддерживать огонь в печи, когда кузня работает, возложена на подмастерье кузнеца Дорна Маллина.

5. КОНЮШНИ

Здесь оставляют лошадей, которые не являются личной собственностью фермеров, в том числе животных, принадлежащих торговцам и другим путешественникам, которые останавливаются в гостинице. Также в конюшнях имеются запасы сена, которые хранятся в большом амбаре, вместе с упряжью.

ОБЫЧАИ И ИСТОРИЯ

Винтивер был основан несколько десятилетий назад на границе Ферелдена из-за плодородной почвы местных холмов, благодаря которой создаются великолепные условия для выращивания винограда. Деревня имеет древнюю, но мирную историю: здесь нет преступности, характерной для густонаселённых городов, войны и пограничные конфликты её тоже не затронули. Пару раз проблемы доставляли звери из леса Бресилиан, но даже тогда жители Винтивера расправлялись с ними в самом лесу, и они редко оказывались в самой деревне.

Как и во многих других деревнях, жизнь в Винтивере неразрывно связана со временем года и урожаем. Обычно все крестьяне участвуют в уходе за виноградником, равно как и обрабатывают свои земельные наделы и огороды. Больше всего работы весной, в пору посадки, и осенью, во время сбора винограда, после чего из него выдавливается сок и делается вино, которое оставляют бродить в плотно закупоренных бутылках остаток осени и всё зиму.

Самый большой праздник в Винтивере— праздник Осеннего Урожая, на котором принято возносить благодарности за щедрый урожай, и благословлять поля, которые будут стоять пустыми до весны, когда там вновь зазеленеют ростки. Это время не только пира и заготовки вина, но и торговли: приезжают, чтобы приобрести вино прошлых лет, купцы, из ближайших деревень приходят лудильщики и коробейники, чтобы предложить свои услуги. В этом году на праздник пожаловал клан долийских эльфов, что послужило завязкой данного приключения и породило угрозу, с которой сталкивается Винтивер в *Проклятии Долийцев*.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

НИПы

В этом приложении приводятся характеристики и описания НИПов, которых вы встретите в *Проклятии Долийцев*. Характеристики НИПов, которые вряд ли будут участвовать в сражении, даны в сокращённом варианте.

ЗЛЫЕ КРЕСТЬЯНЕ

Разъярённая толпа

Тогда как большинство жителей Винтивера достаточно миролюбивы, там достаточно драчунов, чтобы Коэлан мог собрать свою толпу. Однако их воинственный нрав пригодится, когда Миталлен нападёт на деревню.

ЗЛЫЕ КРЕСТЬЯНЕ	
Способности (Фокусы)	
1	*Сила*
2	*Ловкость*
1	*Телосложение (Выносливость)*
1	*Восприятие (Зоркость)*
0	*Разум*
0	*Воля*
0	*Магия*
0	*Общение (Обращение с животными, торговля)*
Боевые характеристики	

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони
12	11	12	0

Атаки

Оружие	Бросок атаки	Урон
Дубина	+2	1к6+1
Кулак	+2	1к6+3

Умения

Любимые приёмы: *Сбить с Ног и Бросок*
Типы оружия: *Рукопашная и Посохи*

Снаряжение

Дубина.

КОЭЛАН (COALAN)

Кузнец

Коэлан прожил в Винтивере всю жизнь. Здесь он обучился своему ремеслу, получил по наследству кузнецу с горном, здесь его уважают и ценят. Коэлан всегда был замкнутым и стеснительным парнем, отчасти из-за большого роста и неуклюжести. Он сосредоточен на своей работе и не тратит время на "глупости", под которыми подразумевает большинство видов отдыха. Он серьёзный человек с серьёзной профессией.

К сожалению, природа наделила Коэлана горячим нравом. Большую часть времени ему удаётся держать его в узде, однако одновременно это одна из причин, по которой он не заводит друзей и мало общается с людьми. Дорн Маллин, восемнадцатилетний подмастерье Коэлана, не понаслышке знаком с его вспыльчивым характером, однако даже он считает кузнеца раздражительным, но никак не агрессивным. Последние события не улучшили характер кузнеца. В конце концов, в деревне всё было хорошо до того, как пришли остроухие и принесли с собой неприятности. И только всё начало становиться на свои места, они вернулись, и сейчас говорят о том, что хотели бы помочь? Наверняка это какая-то «эльфячья» хитрость! Иначе и быть не может.

Мастер Коэлан считает, что он лучше всех знает, что происходит и что с этим делать, однако его никто не послушает. Народ предпочтёт внимать успокаивающим проповедям Сестры Арды, уверенным речам Стража Тарла, или даже заботливым словам Кеслы Маллин, вместо того, чтобы взглянуть в глаза жестокой реальности и сделать то, что нужно сделать. Что ж, он, Коэлан, не из тех, что стоят в сторонке только потому, что что-то слишком опасно, и он, как никто другой, знает, что для починки некоторых вещей надо хорошо поработать молотком.

КОЭЛАН

Способности (Фокусы)

3	Сила (Дробящее, Запугивание, Мощь)
1	Ловкость (Рукопашная)
2	Телосложение (Выпивка)
0	Восприятие
0	Разум
1	Воля (Отвага, Мораль)
0	Магия
1	Общение (Лидерство)

Боевые характеристики

Скорость	Здоровье	Защита	Класс брони

11	*25*	*11*	*3*

Атаки		
Оружие	***Бросок атаки***	***Урон***
Молот	*+5*	*1к6+6*
Кулак	*+3*	*1к6+3*

Умения

Любимые приёмы: *Двойной удар и Мощный удар.*
Таланты: *Опыт ношения брони (Новичок), Рукопашная (Новичок)*
Типы оружия: *Рукопашная и Дробящее*

Снаряжение

Лёгкая кожаная броня, Молот.

ЭШАРА (ESHARA)

Долийка, которая выжила

Красивая и умная, эльфийка Эшара проявила недюжие смелость и решительность, когда возникла необходимость помочь своему народу. Она смогла ускользнуть из когтей одержимого гневом, прихватив с собой Оковы Гнева, и добрать до Винтивера, несмотря на опасность и полученные ранения. Она доверится чужакам и пойдёт вместе с ними навстречу той опасности, от которой едва сбежала, чтобы помочь своему Долийскому клану и разрешить возникшие между ним и людской деревней противоречия.

Эшара обучается на хранителя, и всем сердцем верит в эльфийских богов, о чём говорят татуировки на её лице. Она гордится своим наследством и своим народом, однако гордость не делает её слепой. Если чужаки— например, Игровые Персонажи— пообещают помощь, она с радостью ей воспользуется и окажет ответную услугу.

Если вы хотите привнести в приключение немного романтики, Эшара может неожиданно воспылать страстью к одному из своих спасителей. Она будет сопротивляться любому романтическому чувству, возникшему по отношению к не-эльфу, по крайней мере, поначалу, однако может смириться с ними или даже сказать о них, понимая, насколько опасно их приключение. Кроме Игровых Персонажей Эшару может заинтересовать смелый и скромный Сраж Тарл, и он может послужить причиной того, что она останется в Винтивере (если это нужно вам для сюжета) на протяжении или даже после завершения истории.

ЭШАРА	***РАЗБОЙНИК 2 УРОВЕНЬ***
Способности (Фокусы)	
1	*Сила*
2	*Ловкость (Лёгкие клинки)*
1	*Телосложение*
3	*Восприятие*
2	*Разум (Знание Культуры)*
2	*Воля (Отвага)*
0	*Магия*
1	*Общение*

Боевые характеристики

Скорость	*Здоровье*	*Защита*	*Класс брони*
14	*34*	*12*	*3*

Атаки

Оружие	*Бросок атаки*	*Урон*
Кинжал	*+4*	*1к6+2*

Умения

Удар в спину: *аналогично умению разбойника на 1 уровне.*
Любимые приёмы: *Пробивание Брони и Бросок.*
Броня Разбойника: *Эшара не получает штрафа за ношение кожаной брони.*
Таланты: *Разведка (Новичок)*
Бонус приёмов: *Эшара тратит на Пробивание Брони 1 SP, а не 2, как обычно.*
Типы оружия: *Луки, Рукопашная, Лёгкие Клинки, и Посохи.*

Снаряжение

Лёгкая кожаная броня, Кинжал.

ХАРАН И КЕСЛА МАЛЛИН (HARAN AND KESLA MULLIN)

Маллины— хозяева "Беседки", постоялого двора и таверны, единственной в Винтивере, и потому являющейся центром общественной жизни в деревне. Постоялый двор основал отец Кеслы, а она унаследовала его; её муж, Харан, изначально был плотником, но оставил ремесло ради того, чтобы помогать делу жены, хотя иногда и использует свои умения для того, чтобы чинить что-нибудь в гостинице.

Маллины— доброжелательные люди, чей девиз— "живи и давай жить другим". Они трудолюбивы, гостеприимны, заботятся о членах семьи и соседях. Они испуганы последними событиями и горюют о смерти людей, которых хорошо знали. Пока проблемы не будут решены, Кесла старается не отпускать детей далеко от дома.

Игровые характеристики Маллинов для этого приключения не очень важны. Если на них потребуются какие-то броски, считайте, что у них средний уровень способности, а из и имеющихся фокусов— только необходимые для управления гостиницей, и (в случае Харана) плотницкое дело.

ХАРАН МАЛЛИН (HARAN MULLIN)

Способности (Фокусы)

2	*Сила*
1	*Ловкость*
2	*Телосложение (Выпивка)*
1	*Восприятие (Слух)*
0	*Разум*
1	*Воля*
0	*Магия*
1	*Общение (Обращение с животными, Торговля)*

КЕСЛА МАЛЛИН (KESLA MULLIN)

Способности (Фокусы)

0	*Сила*

2	*Ловкость*
1	*Телосложение*
2	*Восприятие (Зрение)*
1	*Разум (Знание Культуры, Оценка)*
1	*Воля*
0	*Магия*
2	*Общение (Торговля, Убеждение)*

ОРЕЛЛИС (Orellis)

Хранитель клана долийцев

Ореллис— старый эльф, с седыми, как лунь, волосами, и морщинами, какие у людей появляются в среднем возрасте. На самом деле Ореллис— самый старый член клана, который был их хранителем уже много лет. Он отлично знает историю эльфов, сказания и религию, и удовлетворяет потребности своего народа в духовной пище. Ореллис— тот, кто может рассказать Игровым Персонажам о демоне гнева и одержимом, называющим себя Миталленом. Не сказать, что хранитель любит людей и доверят им больше, чем того требует ситуация, но если Игровые Персонажи покажут себя друзьями Долийцев, то он тоже будет относиться к ним, как к друзьям, и побуждать свой клан к тому же самому.

ОРЕЛЛИС (ORELLIS)	
Способности (Фокусы)	
0	*Сила*
2	*Ловкость (Луки)*
0	*Телосложение*
2	*Восприятие (Зоркость)*
5	*Разум (Знание Культуры, Знание Истории, Знание Природы, Навигация, Знание Религии)*
3	*Воля (Самоконтроль)*
0	*Магия*
3	*Общение (Лидерство)*

СЕСТРА АРДА (Sister Arda)

Жрица

Сестра Арда— преданный служитель Церкви и глубоко верующий человек. Выросшая и прошедшая обучение в Денериме, восемнадцать лет назад она предпочла отправиться в глубинку, чтобы дать местным жителям духовную поддержку, поскольку чувствовала, что там она способна совершить большее, чем в самых больших церквях столицы. Она помогала возвести в Винтивере Церковь— и в метафорическом, и в прямом смысле. Несмотря на то, что некоторые считают её "залётной птицей", Сестра Арда успела стать уважаемым членом деревенского общества.

Успехов на своём поприще она достигла во многом благодаря всестороннему образованию и пониманию того, что в деревне Песнь Света должна звучать немного иначе, нежели там, где сосредоточена власть Церкви, в то время как её суть должна

оставаться прежней. Сестра Арда не считает, что догмам нужно следовать слепо, и закрывает глаза на местные традиции и суеверия, уходящие корнями во времена язычества. Ведь, несмотря на это, жители Винтивера добрые, трудолюбивые и религиозные. Духовный пастырь должен сделать их жизнь лучше, а не добавлять, напротив, проблем— так она считает.

Последние события серьёзно обеспокоили Сестру Арду. За все годы своего пребывания в Винтивере ей ни разу не приходилось сталкиваться с настоящим злом. Сейчас она боится, что ей не хватит сил противостоять тем тёмным страстям, что поселились в душах, которые она должна защитить, не хватит смелости распевать Песнь ещё громче перед лицом смертельной опасности, чтобы дать людям свет, в котором они нуждаются. Она искренне благодарна ИП за помощь и считает их появление подарком судьбы, однако церковное воспитание наложило на неё определённый отпечаток, и поэтому она с недоверием относится к любым магам. Тем не менее, Арда сделает всё, чтобы помочь героям, и постарается добиться от местных того же.

СЕСТРА АРДА (SISTER ARDA)	
Способности (Фокусы)	
1	*Сила*
1	*Ловкость*
0	*Телосложение*
2	*Восприятие (Эмпатия)*
2	*Разум (Знание Культуры, Лечение, Знание Истории, Знание Религии)*
3	*Воля (Вера, Самоконтроль)*
0	*Магия*
3	*Общение (Убеждение)*

ТАРЛ ДЕЙЛ (TARL DALE)

Вольный ферелденец, страж деревни

Тарл Дейл, страж деревни Винтивер, — официальное лицо, чья обязанность— претворять в жизнь волю банна (местного лорда). Господин Тарл— так его называют— бывший солдат армии банна и достойный во всех отношениях человек. Он вышел в отставку год назад, и решил, что жизнь в деревеньке на самой окраине цивилизованных земель вполне по нему. Ему нравится спокойная атмосфера Винтивера и его жители, и он совсем не ожидал, что возникнут такие проблемы, как сейчас.

Страж— довольно высокий человек и крепкий для своих пятидесяти, с длинными коричневыми волосами, тронутыми сединой, и такой же бородой. Его водянистые глаза, несмотря ни на что, всё ещё видят остро, а морщинки около них говорят о том, что он часто и легко улыбается— хотя в последнее время ему было не до смеха. Он единственный человек в Винтивере, который носит (и даже более того— у которого есть) меч; в последние дни на всякий случай он надел ещё и свою старую броню.

Основной долг Тарла— защищать Винтивер. Он плохо разбирается в магии, проклятьях и

тому подобном, однако в своей полной сражений жизни он повидал много вещей, от одного вида которых в жилах стыла кровь, и не понаслышке знает о том, сколько в мире зла. Он ничего не имеет против долийцев, прекрасно зная, что не они начали случившуюся на празднике ссору. Он не желает верить в историю с проклятьем, однако он никогда в жизни не видел таких странных вещей, которые происходят сейчас.

ТАРЛ ДЕЙЛ		***ВОИН 4 УРОВЕНЬ***	
Способности (Фокусы)			
3	*Сила*		
1	*Ловкость (Верховая езда)*		
4	*Телосложение (Плавание)*		
1	*Восприятие*		
1	*Разум (Знание военного дела)*		
1	*Воля (Отвага)*		
0	*Магия*		
2	*Общение*		
Боевые характеристики			
Скорость	***Здоровье***	***Защита***	***Класс брони***
9	*52*	*11*	*5*
Атаки			
Оружие	***Бросок атаки***	***Урон***	
Длинный меч	*+3*	*2к6+3*	
Кинжал	*+1*	*1к6+4*	
Умения			

Любимые приёмы: *Двойной Удар и Мощный удар.*
Таланты: *Опыт ношения брони (Новичок), Стиль боя с одним оружием (Профессионал), Бой с орудием и щитом (Новичок).*
Бонусы приёмов: *Тарл может использовать приём Двойного Удара за 3 очка приёмов, а не 4, как обычно.*
Типы оружия: *Рукопашная, Тяжёлые Клинки, Лёгкие Клинки, Копья, Посохи.*

Снаряжение

Лёгкая кольчуга, Длинный меч, Кинжал.

МИТАЛЛЕН (MYTHALLEN)

Одержимый гневом

В клане Харралан слыл искусным охотником и следопытом, и одновременно— вспыльчивым эльфом, переоценивающим свои способности. Его мечты были устремлены в прошлое, в те дни, когда его народ владел собственными землями, на которых высились великие города и селения, а не был, как сейчас, всеми презираемыми бродягами, вынужденными жить в фургонах и давать представления своим давним недругам, когда-то поработившим их. Они достойны большего; и они должны получить большее.

Унизительное происшествие в Винтивере, людской деревне, было последней каплей в чаше гордости Харралана; эти тупые торопыги осмелились разговаривать с ним таким образом! А что ещё хуже, его же собственные старейшины отругали его за это! Охотник был вне себя от ярости, когда

клан вновь отправился в путь, оставив маленькую деревушку позади; его отправили в лес на разведку, чтобы он успокоился, однако его гнев разгорался тем больше, чем он погружался в свои размышления.

Таким образом, его разум и дух были готовы к тому, чтобы услышать зов демона, запечатанного в Оковы Гнева. Повинуясь сладкому зову, который всё глубже запускал щупальца в душу Харралана, питаясь его собственным гневом, эльф нашёл скрытую долину, где располагались развалины крепости, преодолел её защиту и взял в руки Оковы Гнева. Вся его ярость и ненависть перетекли в оковы, и вернулись, усиленные в сотни раз. Оковы взорвались, и Харралана, эльфийского охотника, больше не стало.

Изменённый силой демона гнева, долийский эльф стал Миталленном (произноситься как мит-ал-ЛЕН), "дитя мести". Он почувствовал, как каждая клетка его тела наполнилась силой, силой, которую он может обрушить на головы тех, кто насмехался над ним, на людей, унижавших его. Более того, теперь он знал, что достаточно могущественен, чтобы встать во главе своего клана, своего народа, и повести его иным путём.

Миталлен— существо, чья суть— ярость, ненависть и неутолимая жажда мести. Он может радеть о будущем Народа, может полностью посвящать себя борьбе против той несправедливости, от которой они страдают, но ему совершенно чужды симпатия, сострадание, прощение или истинная любовь к тем, кем он предводительствует. Напротив, он порабощает окружающих, заражая их своей жаждой мести и превращая в живые орудия, покорных исполнителей своей воли. Харралана уже не вернуть— всё, что оставалось в нём от охотника-эльфа, уничтожено огнём ненависти, пылающем в его сердце, и влиянием демона.

МИТАЛЛЕН			***ОДЕРЖИМЫЙ ГНЕВОМ***
Способности (Фокусы)			
3	*Сила (Когти, Запугивание)*		
3	*Ловкость (Скрытность, Ловушки)*		
3	*Телосложение (Выносливость)*		
1	*Восприятие (Зоркость)*		
2	*Разум*		
4	*Воля (Мораль)*		
2	*Магия*		
2	*Общение*		
Боевые характеристики			
Скорость	***Здоровье***	***Защита***	***Класс брони***
15	*60*	*13*	*5*
Атаки			
Оружие	***Бросок атаки***	***Урон***	
Когти	*+5*	*2к6+3*	
Умения			

Одержимый: *Изменённое тело Миталлена даёт ему Класс Брони, равный 5.*
Любимые приёмы: *Молниеносная атака и Мощный удар*
Огонь ненависти: *Миталлен может использовать особый приём за 2 SP— создать вспышку огня. Все, кто находится в 2 ярдах вокруг него, получают 1к6 проникающего урона.*

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

МОНСТРЫ

В этом приложении приведены характеристики уникальных существ, которые встречаются только в этом приключении. Остальные характеристики, которые могут понадобиться для ведения приключения *Проклятие Долийцев* можно найти в *Главе 3: Противники*.

КРОВАВЫЙ ВОРОН

Заражённые порождениями тьмы, эти чёрные падальщики в придачу к природной сообразительности и дикому нраву получили неутолимую жажду крови. Кровавых Ворнов больше, чем их обычные собратья, их чёрное оперение отблёскивает тёмно-красным, а глаза горят алым светом. У них острые клювы и змеиные хвосты, покрытые маленькими шипами.

Вороны Крови обычно атакуют всей стаей, целя в лицо и другие незащищённые места добычи. Действуя сообща, они могут убить животное в несколько раз больше, чем они сами, — таки образом они добывают пропитание.

ВОРОН КРОВИ	***ПОРОЖДЕНИЕ ТЬМЫ ОДЕРЖИМОЕ ГОЛОДОМ***		
Способности (Фокусы)			
-1	*Сила (Запугивание)*		
3	*Ловкость (Укус, Скрытность)*		
-2	*Телосложение (Выносливость)*		
2	*Восприятие (Нюх)*		
-2	*Разум*		
0	*Воля (Мораль)*		
-2	*Магия*		
0	*Общение*		
Боевые характеристики			
Скорость	***Здоровье***	***Защита***	***Класс брони***
5 (Полёт 20)	*10*	*13*	*0*
Атаки			
Оружие	***Бросок атаки***	***Урон***	
Укус	*+5*	*1к6-1*	
Умения			

Высосать кровь (Blood Drain Stunt): *За 3 SP Ворон Крови может, атакуя, укусить цель и напиться её крови. Подобная атака наносит проникающий урон.*
Удар по глазам (Eye-Strike Stunt): *За 2 SP Ворон Крови может ударить клювом или когтями в глаз или другое уязвимое место цели. Цель получает штраф -1 на все броски до конца своего следующего хода.*
Любимые приёмы: *Мощный удар, Высосать Кровь, Удар по глазам.*

МСТИТЕЛЬ

Ярость Миталлена подобна огню и способна зажигать других существ, превращая их в исполнителей его чёрной воли, в искры его пламени. Мститель— обычный гуманоид, одержимый и превращённый Миталленом в смертельное оружие.

Кожа мстителей— болезненно серого цвета, их твёрдая, кожистая плоть плотно облегает кости. Их губы широко растянуты в пародии на улыбку; их когти с зубами— длинные и острые, как у хищников. В глубине тёмных и пустых глаз мстителей скользят красные тени;

они способны видеть в полной темноте, однако солнечный свет их ослепляет. Одеты они обычно в остатки того, что было на них во время превращения, или того, что посчитал нужным их создатель и хозяин.

Мстители сохранили крохи интеллекта и умнее обычных животных; они умеют говорить, хотя от них можно с трудом добиться чего-то кроме звериного рычания и воя. Однако при всём при этом они— покорные исполнители хозяйской воли, не способные к бунту или предательству.

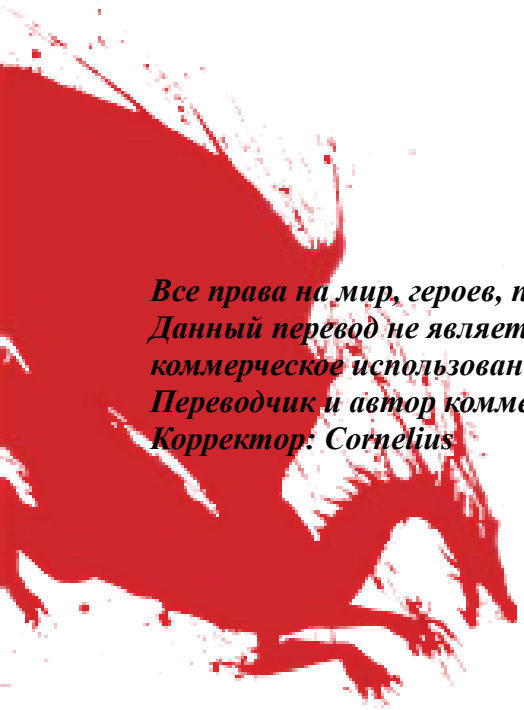
Мститель нападёт, как только представится такая возможность, и будет безжалостно сражаться, раздирая жертв когтями и кусая тех, кто подберётся слишком близко. Никакого чувства самосохранения они не проявляют. Убитые мстители принимают свой обычный облик, к ужасу и изумлению тех, кто их убил.

МСТИТЕЛЬ	***ПОРОЖДЕНИЕ ТЬМЫ ОДЕРЖИМОЕ ГНЕВОМ***		
Способности (Фокусы)			
3	*Сила (Когти, Запугивание)*		
2	*Ловкость (Скрытность)*		
2	*Телосложение (Выносливость)*		
2	*Восприятие (Нюх)*		
0	*Разум*		
1	*Воля (Мораль)*		
1	*Магия*		
0	*Общение*		
Боевые характеристики			
Скорость	***Здоровье***	***Защита***	***Класс брони***
14	*20*	*12*	*3*
Атаки			
Оружие	***Бросок атаки***	***Урон***	
Когти	*+5*	*1к6+6*	
Укус	*+2*	*1к6+3*	
Умения			

Ночное видение (Dark Vision): *Мстители видят в темноте так ясно, как будто стоит солнечный день. Однако из-за этого их глаза чувствительны к свету. Когда действительно светит солнце или имеется не менее яркий источник света, мстители получают -1 к их Восприятию и всем броскам атаки.*

Любимые приёмы: *Молниеносная атака и Мощный удар.*

Быстрый Укус (Quick Bite Stunt): *После успешной атаки когтями мститель может за 2 SP использовать особый приём Быстрого Укуса. Цель атаки укусом должна быть та же, что предыдущей атаки. Если при броске этой атаки на двух или более кубиках выпадают одинаковые числа, мститель не получает дополнительных очков приёмов.*



Все права на мир, героев, правила etc принадлежат Bioware и Green Ronin Publishing.
Данный перевод не является коммерческим. Переводчики не несут ответственности за коммерческое использование данных материалов.
Переводчик и автор комментариев к модулю: Nalia
Корректор: Cornelius